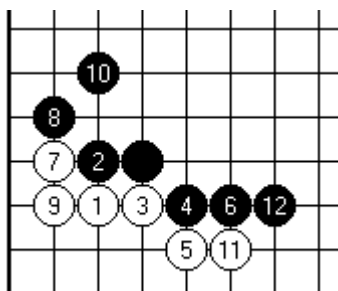


VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

El juego de tablero japonés Go

Winfried Dörholt, 2.Dan



Título original: Das japanische Brettspiel Go

Traducción: Relman Fernández, 1.Kyu & Kenia Alvarez, 5.Kyu

Edición: Relman Fernández & Horacio León, aficionado
Luis Lamarche, 4.Kyu & Ernesto Cabrera, 3.Kyu
Microsoft Word & Tropical Go Editor, Tropical Soft S.A.

Diagramas: Relman Fernández & Horacio León
Tropical Go Editor, Tropical Soft S.A.

Producción General: Relman Fernández

©1995 by Tropical Soft S.A., Havana, Cuba

Índice de Contenidos

Prólogo.....3

Introducción.....4

La historia del juego de Go.....	4
Go y computadoras.....	5
Comparación con el ajedrez.....	5
El material de juego y su manejo.....	6
La clasificación de las fuerzas de juego.....	6
Partida demostrativa.....	7

Lección 1.....12

Las 3 reglas del juego.....	12
Conteo final.....	16
Introducción a la teoría del Go.....	17
Apertura.....	18
Medio juego.....	19
Final de juego.....	20
Problemas.....	22

Lección 2.....24

Posiciones ideales en el <i>Fuseki</i>	24
El Joseki, una parte de la apertura.....	26
Territorios vivos.....	28
Puntos débiles.....	30
El doblaje de la 3ra a la 2da línea.....	31
Problemas.....	31

Lección 3.....33

El principio de <i>Miai</i>	33
Un Joseki con ventaja.....	34
El punto de corte.....	35
El Seki y la lucha a vida o muerte.....	36
La escalera.....	37
El salto del mono.....	38
Problemas.....	39

Lección 4.....41

Apertura de una partida con 4 piedras de ventaja.....	4
1	
El Sagari Tesuji.....	43
El juego de sacrificio.....	44
El sacrificio trae la iniciativa.....	44
El sacrificio causa molestias al contrario.....	44
El sacrificio aniquila al contrario.....	45
El sacrificio en el final.....	46
Problemas.....	47

Lección 5.....48

División de <i>Fusekis</i>	48
La trampa del ratón.....	53
Geta.....	54
Problemas.....	56

Lección 6.....58

Un Joseki pinceta para partidas sin ventaja.....	5
8	
Un territorio de 6 puntos en peligro.....	59
Jugadas de escape y caza.....	60
Balance en los finales de juego.....	61
Comparación de maniobras Sente y Gote.....	66

Apéndice.....67

Partida con ventaja comentada.....	67
Partida sin ventaja comentada.....	74
Consejos para el principiante.....	81
Sobre la formación general.....	81
Sobre la conducción del juego.....	81
Sobre el buen comportamiento.....	82
Soluciones a los problemas.....	83

Prólogo

El presente libro no representa un manual en el sentido usual. Las seis lecciones pueden ser entendidas como etapas o niveles, en las que cada cual es una ampliación de la anterior. La introducción en el juego de Go puede ser interrumpida después de cada etapa, o dicho de otra forma, cada etapa siguiente solo profundiza las indicaciones previamente concluidas. Las tres reglas del juego pueden ser vistas ya como la primera etapa o nivel. Cada lección contiene elementos de la teoría de aperturas, medio juego y finales.

El libro sirve para el estudio individual, pero puede ser utilizado también por un maestro, sirviéndose de las expresiones claves al comienzo de cada lección como guía para su docencia. El libro tiene la intención también de establecer una relación entre los jugadores independientes y las asociaciones y clubes de Go existentes. Como muestra la experiencia, solo a través del estudio individual no se puede sobrepasar una determinada fuerza de juego. Es necesario el enfrentamiento con jugadores más fuertes y de experiencia práctica si se es ambicioso y se quiere incrementar la fuerza de juego propia.

Introducción

La historia del juego de Go

El origen del Go data por lo menos de 4000 hasta 5000 años atrás. No existe ningún conocimiento seguro sobre la forma original y el objetivo del juego. El Go fue inventado presumiblemente no con el fin de un juego. Según muchas especulaciones, fue utilizado por los círculos del gobierno chino con fines políticos; otros especialistas creen que pudiera haber sido una versión primitiva de un ábaco o tablero de cálculo; otros ven en el Go un instrumento religioso con el cual era practicado el arte adivinatorio. Las piedras blancas y negras podrían representar aquí, la claridad y la oscuridad, o el bien y el mal respectivamente. El tablero sería en este caso una representación del universo, en el cual interactúan las fuerzas positivas y negativas según leyes determinadas. De cualquier forma, no hay argumentos para explicar como el Go se convirtió de un instrumento divino en un juego intelectual. Quizás fue utilizado también el Go en otros tiempos, por militares de muchas ideas como mapa de un campo de batalla y avanzó por ese camino hasta convertirse en el juego actual. Otra bonita leyenda nos relata, que un emperador chino le dio la tarea al maestro de su hijo de fomentar las capacidades intelectuales del futuro regidor a través de los juegos. Entonces inventó el maestro el juego de Go, y con este formó en su discípulo una manera de pensar clara, lógica y combinatoria. Al mismo tiempo desarrolló a través del juego la ambición de su pupilo.

El Go tomó su camino desde China, pasando por Corea hacia Japón hace aproximadamente 1300 años. En Japón se modificó y se continuó desarrollando. En China por lo pronto era usual, colocar sobre el tablero una piedra de ventaja recíproca. Fue en Japón donde por primera vez se tuvo el atractivo de comenzar el juego con el tablero completamente vacío. Hasta hace cerca de 300 años el Go fue solo un entretenimiento de los círculos de la nobleza. En el período de Edo el gobierno japonés se dio a la tarea de difundir el juego de Go, creando varias escuelas de Go, algunas de las cuales existen aún en nuestros días. La teoría del Go está tan desarrollada en la tierra del sol naciente, que no existe ningún jugador no japonés que alcance la fuerza de juego de los profesionales japoneses. A partir de Japón y desde hace muchas décadas se ha venido expandiendo el Go en el mundo entero.

El Go apareció por primera vez en Europa en las “Noticias de la sociedad alemana para el panorama natural y folklórico de Asia Oriental” (1880-1884). Un resumen de los artículos escritos sobre Go por O. Korschelf fueron publicados por la Federación Alemana de Go hace algunos años en facsímiles. A pesar de que el Go se ha venido estableciendo de una manera verdaderamente lenta, existen en la actualidad solo unos pocos países europeos en los que el Go no es jugado.

Go y computadoras

En la sociedad de hoy la automatización de todos los procesos es de una gran importancia. Por lo tanto está pendiente también la cuestión sobre la computadora que juega el Go. Si el espantoso poder de los autómatas conquistase el Go, entonces pronto se perdería el interés general por este juego. Más esta preocupación es completamente infundada. Las tres sencillas reglas del juego permiten afortunadamente tantas combinaciones, que la misma

computadora más potente que existe no las podría contemplar, ni incluso si todos los dispositivos existentes se unieran para resolver este problema. Solamente las posibilidades de combinación de los tres primeros movimientos sobrepasan el número de 40 Millones. La computadora debería verificar por otro lado las posibilidades de la partida entera, pero este número alcanza una magnitud de 760 lugares decimales. Para una mejor comprensión, una comparación: la magnitud del conjunto de todos los átomos existentes en el universo alcanza un número con solo 76 lugares. Estos dos números son tan grandes, que sobrepasan la fuerza imaginativa relativamente limitada que posee el hombre.

Comparación con el ajedrez

Las reglas del Go son razonablemente sencillas. Haciendo una retrospectiva en el juego puede afirmarse que las reglas nunca han cambiado. En cambio, el asiduo ajedrecista Carlo Magno apenas podría reconocer el ajedrez jugado en nuestros días.

La variedad de las combinaciones es como en el ajedrez inagotable, solo que las del Go sobrepasan a las del ajedrez en inimaginable magnitud. La comparación de las magnitudes del tablero es una prueba suficiente de ello: el de ajedrez, 64 casillas y el de Go, 361. Esta multiplicidad del tablero de Go hace la apertura mucho más complicada, de manera que, prescindiendo de los principios de la apertura, no existe ninguna teoría elaborada. En la práctica para cada nueva partida debe ser pensada una nueva estrategia. Los inicios del juego de Go son sin embargo más fáciles de aprender porque las reglas son ya desde el primer repaso fáciles de comprender y de aplicar. Un importante aspecto positivo del Go es la ventaja, mediante la cual el jugador más débil se iguala al más fuerte para poder jugar una partida más interesante. La ventaja es incluso una componente esencial del juego. Además, en el Go aparecen muy pocas veces las tablas. La posibilidad de una partida sin decisión puede eliminarse fácilmente con una pequeña regla adicional.

La pregunta, quién debe y puede jugar Go, es fácil de responder: aquel, pequeño o grande, joven o viejo. Solo se necesita el amor por los juegos de tablero y entonces quizás descubra en el Go el mejor entre todos estos. Es de notar que existen jugadores de ajedrez, que cuando conocen el Go lo valoran, y a menudo lo empiezan a jugar seriamente. A la inversa, se pueden encontrar muchos jugadores de Go en los clubes de ajedrez. Se pudiera decir entonces que el ajedrez y el Go pertenecen el uno a el otro como dos hermanos.

El material de juego y su manejo

El material de juego es elemental. Un tablero de madera con 19X19 líneas, 181 piedras negras y 180 blancas con forma ovalada. El número de las piedras de que se dispone carece de sentido. El material de las piedras puede ser diferente. Las más baratas son producidas en la actualidad de material sintético. Con piedras de cristal y porcelana se juega muy a gusto, pues éstas son más selectas que las primeras. Las mejores piedras son confeccionadas empleando para ello conchas blancas y equisto negro. Las piedras son almacenadas en recipientes especiales. Estos son redondos y ligeramente ovalados. La tapa del recipiente se coloca hacia arriba a un lado de este; pues en ella se van a ir reuniendo las piedras muertas del adversario.

El juego comienza con el tablero vacío y los jugadores van poniendo las piedras alternadamente sobre el tablero. Entre jugadores de igual fuerza se sortean los colores de

las piedras, en otro caso el jugador más fuerte toma las piedras blancas. El negro hace la primera jugada, y las ventajas se colocan sucesivamente, antes de la jugada del blanco.

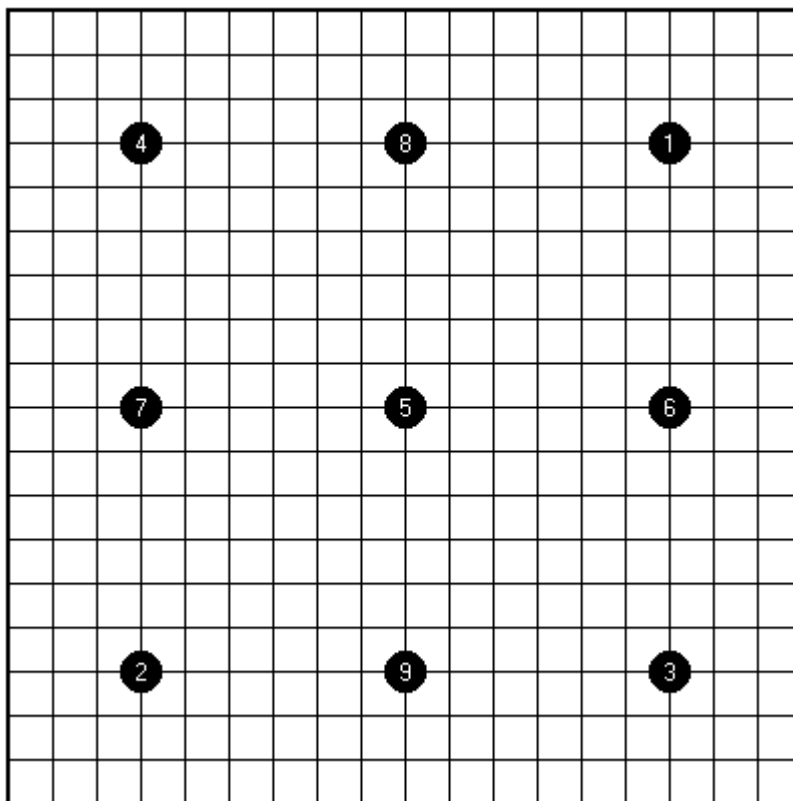
El tablero esta lineado de tal forma, que las piedras se rozan. Cuando se quiere colocar una piedra, hay que cuidar no mover las vecinas. Por esta razón es deseable que el tamaño de las piedras no sobrepase o sea menor que una medida determinada. Las piedras son sostenidas convenientemente como una pinceta, con el dedo índice y el del medio. Las piedras puestas no son movidas a otra posición durante la partida. El objetivo del juego es, con las propias piedras, delimitar un territorio mayor que el adversario. El juego se acaba cuando no existen puntos de territorio en el tablero por conquistar.

La clasificación de las fuerzas de juego

Las fuerzas de juego están divididas en el Go en categorías sutiles con más de 60 clases. Este sistema lleva el sello japonés, pues es muy similar al Judo, donde se diferencian los grados de Dan y Kyu. El 1. Dan, que es el grado más bajo de un maestro, le da al 9. Kyu, nueve piedras de ventaja, mientras que él mismo recibe de un 6. Dan cinco piedras de ventaja. La clasificación japonesa se orienta según los jugadores profesionales más fuertes.

El jugador europeo de Go más fuerte tiene el 6. Dan. En Japón juega el mejor amateur como un 7. Dan. Como en todas las disciplinas deportivas es muy difícil encontrar aquí las diferencias entre amateur y profesional. Se considera un 6. Dan amateur con fuerza de un profesional. El 6. Dan amateur juega tan fuerte como el 1. Dan profesional. Los profesionales tienen su propia división, en la que para el grupo de los mejores les está asignado el 9. Dan.

La fuerza de juego es controlada de manera continua a través de torneos y campeonatos para evitar así que puedan ocurrir dislocaciones en las mismas.

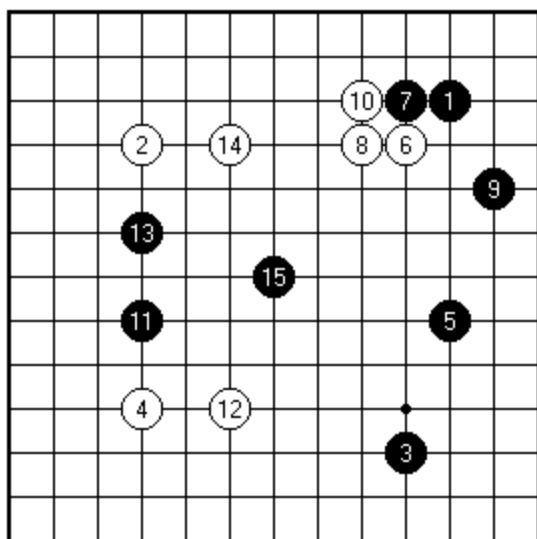


En los partidos con ventajas, la posición de las distintas piedras está estrictamente regulada. Un jugador japonés coloca correctamente las piedras en una determinada secuencia sobre el tablero. En el tablero están marcados exactamente 9 puntos de corte de las 19X19 líneas. Estos son llamados Hoshi o estrellas y sirven por un lado para la colocación de las ventajas y por otro para la orientación en el tablero. El Dia.1 muestra la colocación de las piedras de ventaja para la mayor cantidad admisible de nueve piedras. Para una ventaja de seis piedras se retiran las piedras 5, 8 y 9, para una ventaja de siete piedras 8 y 9, y para una ventaja de 8 piedras la piedra 5. El resto de las ventajas se colocan de manera tal, como muestra el Dia.1 siguiendo el orden numérico de las mismas. Así son compensadas las diferentes fuerzas de juego mediante las piedras de ventaja.

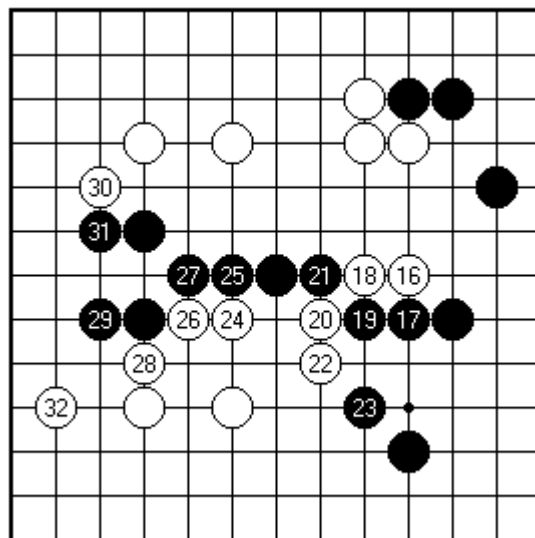
Partida demostrativa

“Gris es toda teoría y verde, la vida de un árbol dorado”. Sigamos pues, el consejo de Mefistófeles y observemos primeramente una partida de Go para conocer el curso aproximado de un juego. En especial se esclarecerá la idea principal de la formación de territorios. Es aconsejado prestar mucha atención a las maniobras estratégicas de la apertura durante la reproducción del juego. También son interesantes las secuencias de jugadas en las que el negro y el blanco alternan la iniciativa.

El escenario será un tablero de 13X13. Las reglas del juego pueden ser extraídas, en caso de dudas, de la lección 1. Como las piedras no pueden ser movidas en el tablero, los diagramas pueden ser interpretados fácilmente. En lo siguiente significa B = el blanco (sustantivo), N = el negro (sustantivo), b = blanco (adjetivo), n = negro (adjetivo); los números representan la secuencia en que son colocadas las piedras.



El Día.2 muestra una apertura clásica. Con las primeras cuatro piedras son dominadas las esquinas de manera esencial. Estas cuatro piedras se

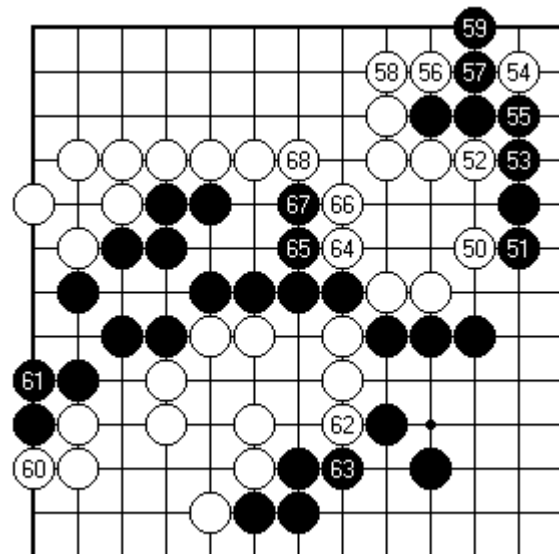


pueden ver como piedras límite de los territorios futuros. Solo en el transcurso de la partida son

levantadas las barreras entre las piedras límites y alrededor de ellas. El objetivo del juego de Go es delimitar territorios, en los que las piedras funcionan como muros o barreras que rodean terrenos libres. Al final de la partida se cuentan los puntos de intersección que quedaron libres. Gana aquel que ha logrado hacer un mayor territorio. Después de B4, N tiene pretensiones en el lado derecho del tablero y B en el lado opuesto. Naturalmente, cada uno tratará de evitar que el contrario retenga el borde del tablero completo como región. Así, después N con N5 ha levantado un nuevo poste en su frontera en la esquina inferior derecha, B tratará de impedir una extensión similar de N en la esquina superior. Con B6, B restringe la influencia de la piedra n en la esquina hacia el centro del tablero. Por otro lado N debe pensar en estabilizar su piedra en la esquina, lo que hace con N7. Si N no apoyara su piedra de la esquina, B podría encerrarla o darle muerte. Existe aún una segunda posibilidad de hacer puntos, que es capturar piedras del adversario. Las piedras contrarias son muertas cuando sus grados de libertad son eliminados. Los grados de libertad son los puntos vecinos de una piedra que no han sido ocupados (ver lección 1).

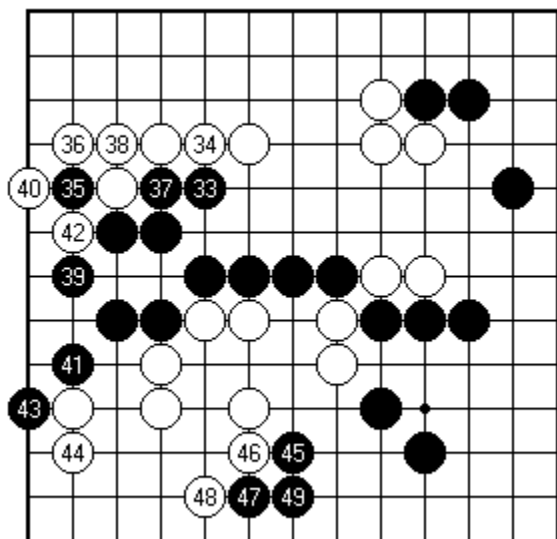
Si una piedra se queda sin grados de libertad debe ser retirada del tablero como piedra muerta. El valor es de un punto por piedra. Por esta razón B debe estabilizar su piedra anterior con B8. Con N9, N pretende hacer una conexión con la esquina inferior derecha. B10 intenta evitar que N incremente la región de su base de operaciones en esa esquina. Según el dicho de "ojo por ojo, y diente por diente", N contrarresta con N11 la esfera de influencia b en el lado izquierdo, y N13 construye una base en ese lado. B no puede defenderse contra esa ruptura n, así que ahora se concentra en los lados superior e inferior del tablero. Con N15, N pretende unir sus piedras invasoras con el lado derecho. La fase de la apertura ha concluido. Las esquinas y los lados han sido repartidos a groso modo. Comienza ahora el medio juego, en el que ambos bandos tratarán de reducir al máximo la región enemiga y agrandar al mismo tiempo la propia, a medida que se van fortaleciendo poco a poco las fronteras.

En el Dia.3 B comienzan las primeras escaramuzas en la frontera. B16 tiene dos intenciones. B quiere por una parte mantener a N en su lateral en una posición baja y por otra cortar la retirada a las piedras invasoras n, lo cual logra con B20. N21 no tiene una unión sólida con N19, las piedras n han sido desconectadas por B18 y B20. Ahora las piedras n en el lado izquierdo están por su cuenta. B utiliza las debilidades de N, intentando cada vez desconectar la posición de este. Haciendo esto, B amplía su región en el lateral inferior, el cual se va haciendo poco a poco mucho más seguro. Así es comprensible también B30, que intenta limitar el lateral n. B32 asegura la esquina inferior izquierda; esta es una jugada defensiva muy buena, aunque le devuelve la iniciativa a N.



En el Dia.4 N amplía su grupo invasor. N33 amenaza penetrar la región superior b, así como N35. En ambas ocasiones B defiende su región. N37 amenaza una piedra b, que B conecta inmediatamente a su pared divisora. Las dos próximas jugadas de N son de gran importancia para la estabilidad de este grupo completo, pues se preparan para la

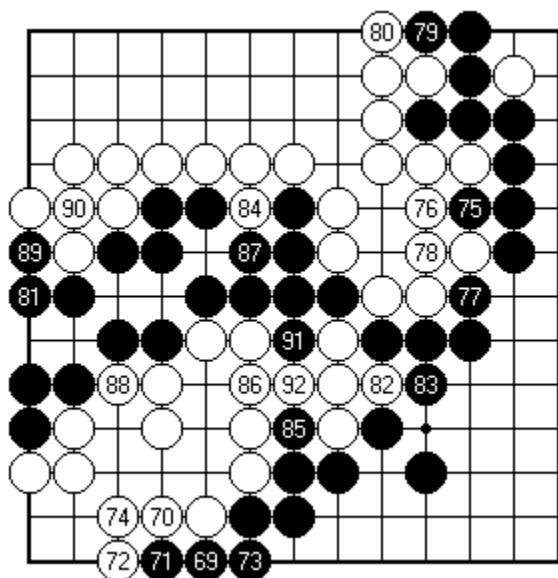
oportuna formación de los ojos. N sacrifica una piedra (N35) pues quiere una irrupción algo lucrativa en la esquina b después de N43. Las próximas tres piedras n acrecientan la región en esa esquina derecha y al mismo tiempo presionan la posición de B en la esquina adyacente.



En el Dia.5 prosiguen los ataques alternados de uno y otro bando. Ahora B trata de reducir los territorios n, lo cual logra claramente con B50 y B52. B54 es una jugada especial. Esta piedra es un sacrificio que junto a B52 amenaza desconectar dos piedras n. Por lo tanto N está obligado a realizar la conexión con N55. B56 intenta retener la piedra del sacrificio, N desconecta y B se defiende con B58, manteniendo la misma amenaza a la que N responde con N59, para no perder su territorio en la esquina. Las próximas jugadas de B continúan presionando el territorio n, a la vez que incrementa el propio en algunos puntos.

En el Dia.6 se pueden apreciar las jugadas del final de la partida. En esta fase se trata de concluir definitivamente la formación de los territorios. Las últimas jugadas por la conquista territorial: N89 y B90. Con N91 y N92 son ocupados los últimos puntos neutrales. El juego ha llegado a su fin. Ninguno de los rivales puede obtener más puntos. Si esto se intentara habría que jugar en el propio territorio o en el del adversario y en cualquier caso solo daría pérdidas. La esquina inferior derecha de N y la superior izquierda de B parecen ser muy grandes, pero no lo suficiente para que el contrario pueda fundar allí un nuevo territorio.

Solo resta contar. Cada uno cuenta la región del contrario, habiendo retirado previamente las piedras prisioneras enemigas del tablero. En esta partida N solo tiene una prisionera en la esquina superior derecha. B no tiene prisioneras pero en cambio tiene una muerta que fue N35. B cuenta ahora los siguientes territorios n: 5 puntos por el grupo del lado izquierdo y 36 por el del lado derecho. La suma es de 41 puntos de territorio, menos 1 punto por la piedra muerta N35 hacen un total de 40 puntos para N. N cuenta los territorios b: 10 puntos en la esquina inferior izquierda y 28 en la superior izquierda. Estos son 38 puntos, menos 1 punto por la prisionera B52 son finalmente 37 puntos. Con esto N gana por 3 puntos. La forma de contar será analizada de manera más detallada en la lección 1.

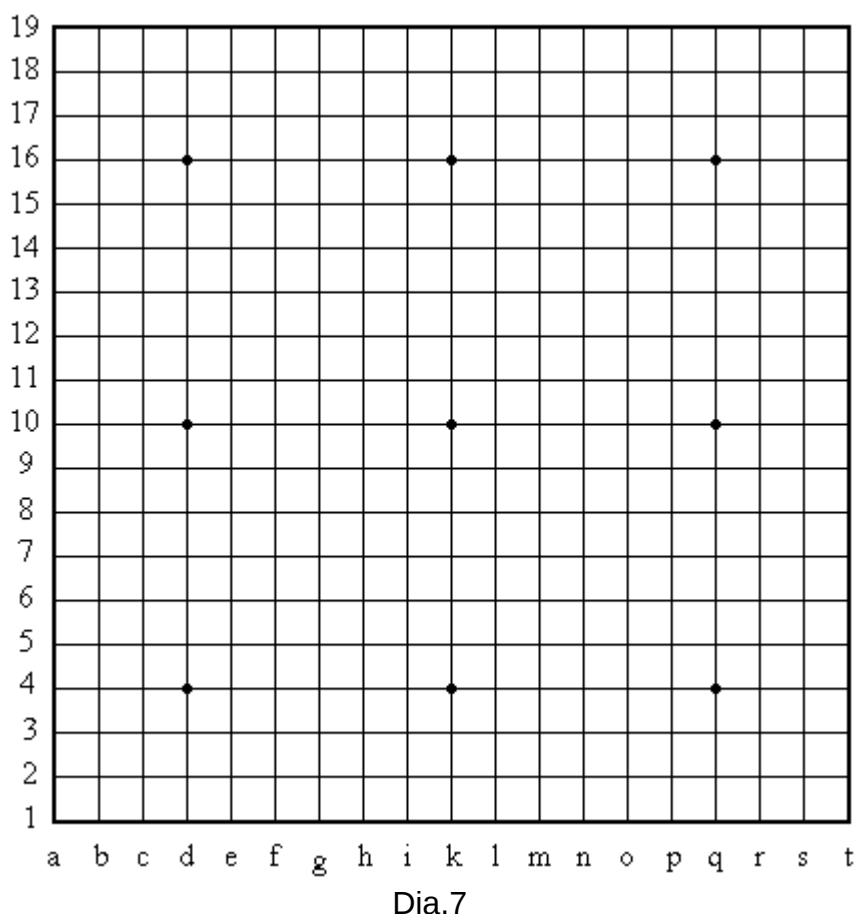


conocimientos básicos.

Lección 1

Palabras claves: territorios, cadenas, conexiones sólidas y sueltas, grados de libertad, prisioneras, muertas, ojos verdaderos y falsos, grupos vivos, triángulo vacío, Bambus, iniciativa o Sente, no iniciativa o Gote, puntos neutrales.

En la primera lección se facilitarán importantes

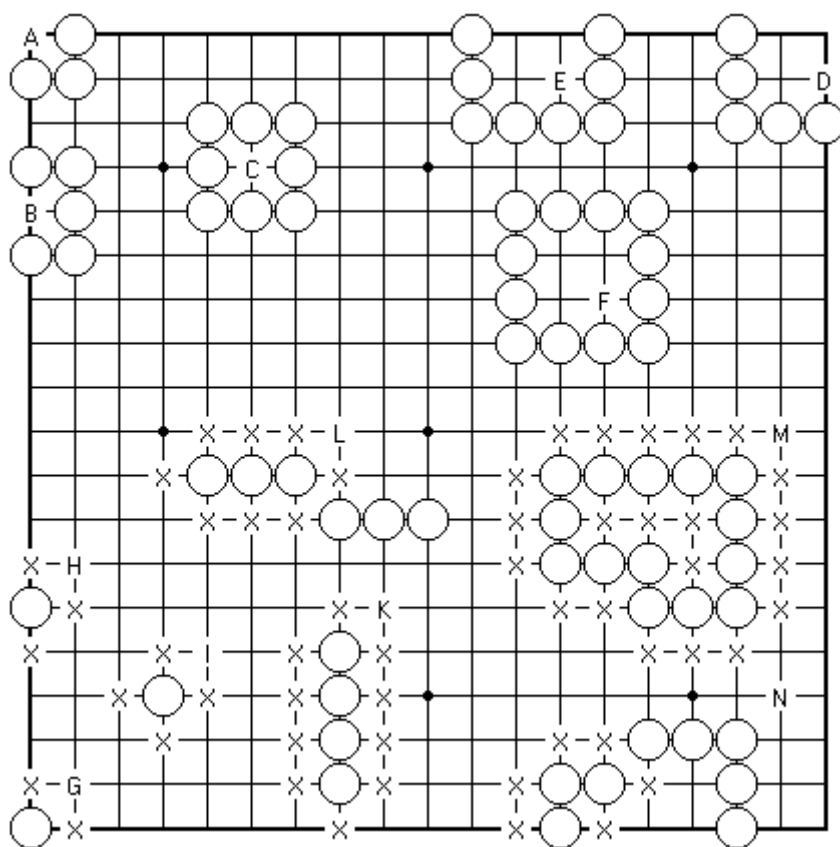


El Dia.7 muestra el tablero estándar de juego antes del inicio de una partida. Los principiantes pueden comenzar preferiblemente en tableros de 9X9 o 13X13 líneas. Ocasionalmente los partidos pueden ser anotados mediante el sistema algebraico. En este caso la numeración se hace como indica el Dia.7.

Las tres reglas del juego

1. "Ganancia de puntos". En el tablero son delimitados territorios que rodean intersecciones de líneas que están libres. Estos tienen el valor de un punto. Cada piedra enemiga que se haga prisionera o sea muerta vale igualmente un punto.
2. "Regla suicida". Está prohibido colocar una piedra que vaya a formar parte de una cadena, sí como resultado esta no tiene grados de libertad.
3. "Regla del Ko". Si una piedra toma a otra, la primera está protegida por un movimiento; es decir, la segunda no puede retomar inmediatamente a la primera, si con esto se repite la posición de partida.

Para la primera regla de juego es necesario definir los siguientes términos: territorios, cadenas, grados de libertad, prisioneras y muertas.



Dia.8

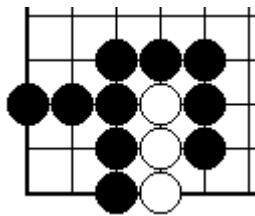
El Dia.8 muestra en la mitad superior del tablero 3 regiones de 1 punto (A-C) y 3 regiones de 4 puntos (D-F). Es de hacer notar aquí que para construir regiones de igual tamaño, en las esquinas del tablero se necesitan menos piedras que en los laterales, y en los laterales menos que en el interior. La mitad inferior del tablero nos ayudará a comprender el concepto de grados de libertad. Una piedra sola (I) tiene 4 grados de libertad que son los puntos de intersección que están marcados con X. Aquí también se aprecia una propiedad especial del borde del tablero: en los laterales una piedra tiene 3 grados de libertad (H) y en las esquinas sólo 2 (G).

Varias piedras forman una cadena. En (K) se unen 4 piedras formando una cadena sólida. Esta cadena tiene 10 grados de libertad. Por el contrario en (L) se muestra una cadena suelta formada por 2 cadenas sólidas cada una de 3 piedras. Aquí existe una unión diagonal suelta, que en caso de necesidad puede convertirse en una unión sólida. Esta cadena tiene en total 14 grados de libertad, cada cadena sólida que la forman tiene para sí 8 grados de libertad como se muestra en la subcadena izquierda del diagrama que se analiza.

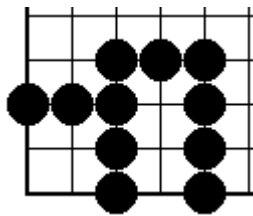
En (M) una cadena sólida encierra un territorio de 4 puntos. Esta cadena tiene 17 grados de libertad externos y 4 internos. Una cadena suelta rodea un territorio de 5 puntos como se ve en (N). En este caso tiene la parte izquierda de la cadena 4 grados de libertad externos y 2 internos.

La segunda parte de la regla 1 habla sobre las piedras enemigas hechas prisioneras o muertas. Tan pronto como una piedra pierda su último grado de libertad, se convierte en

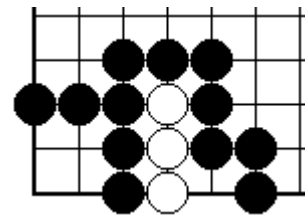
una piedra muerta y debe ser retirada del tablero, al final se cuenta como un punto para el contrario. En el Dia.9 las 3 piedras b están rodeadas, quedándoles solo un grado de libertad en el borde del tablero. Cuando N elimina ese grado de libertad como muestra el Dia.10, las piedras b se retiran del tablero.



Dia.9



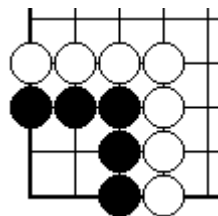
Dia.10



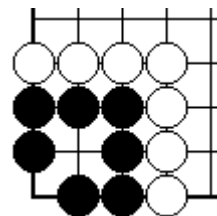
Dia.11

El Dia.11 muestra piedras prisioneras. N tiene las piedras b completamente rodeadas; estas no pueden escapar ni conectarse a otras piedras b en el exterior. Sin embargo las piedras b conservan aún un grado de libertad dentro del cerco n; por lo tanto no son piedras muertas, solo prisioneras y permanecerán en el tablero hasta el final del juego. En el momento de contar los puntos, son retiradas del tablero y descontadas al igual que las piedras muertas.

Advertencia: N no captura las 3 piedras b en Dia.11, pues esto significaría reducir su territorio en un punto.



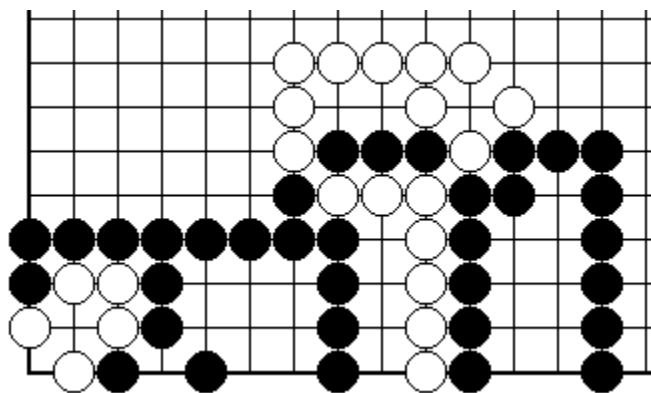
Dia.12



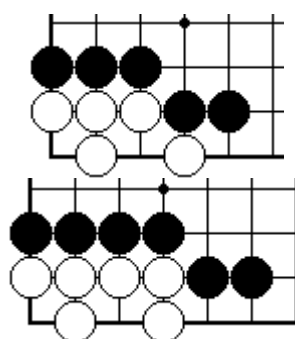
Dia.13

La segunda regla parece algo trivial, pero tiene un importante motivo. Con esta regla se explica la vida de cadenas y grupos. A través de los Dias.12 y 13 podemos apreciar la cuestión sobre la vida de un grupo. En el Dia.12 B puede matar al grupo n ocupando los grados de libertad interiores. N no tiene defensa, está irremediamente perdido. Otra situación completamente diferente nos muestra el Dia.13. Aquí N tiene dos grados de libertad que B aún debiera ocupar. Sin embargo B no puede ocupar tan siquiera ni un grado de libertad, pues esto sería una jugada suicida. En otras palabras, para que un grupo viva es necesario que tenga el territorio dividido en dos partes al menos, o la región dispuesta de tal forma que esta división sea posible. Las regiones divididas serán llamadas ojos. Para la vida de un grupo son necesarios dos ojos. En el Dia.13 N tiene dos ojos de un punto, mientras que el Dia.12 tiene un solo ojo de 4 puntos que no puede dividir en dos con una piedra.

Una condición importante para la vida de los grupos es que ambos ojos sean verdaderos. El grupo del Dia.14 solo tiene un ojo verdadero mientras que el Dia.15 ambos ojos son verdaderos. En el Dia.14 N puede quitarle el penúltimo grado de libertad a una piedra b jugando en el borde del tablero; al quedar la piedra en Atari esto quiere decir que N puede capturarla y con ella después al resto del grupo.

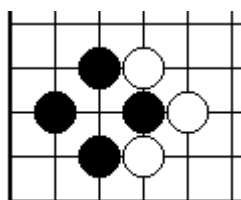


Dia.14

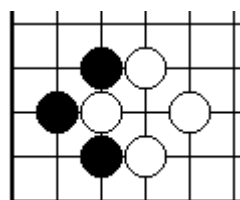


Dia.15

La aplicación de la 3ra regla le es un poco difícil al principiante. Es de recordar que un buen jugador no debe dejar oportunidad alguna de jugar un Ko. En el Dia.16 B puede tomar una piedra n. Como resultado se obtiene la posición del Dia.17; aquí N podría tomar una piedra; pero no ahora, sino una jugada más adelante. B tendría el chance ahora de conectar su piedra en peligro al resto de las demás y con esto finalizar y ganar la lucha a Ko. N quisiera naturalmente ganar así mismo la lucha planteada. Para que B no pueda concluir la lucha a Ko tan fácilmente, N debe buscar una amenaza en otra región del tablero, tal que B se vea obligado a responder a esta amenaza. Esta jugada llevada a cabo por N se denomina amenaza Ko.



Dia.16



Dia.17

En el Dia.18 están representados dos situaciones de Ko. En el primer caso la lucha a Ko decide a quién pertenecerá la esquina. Si fuera el turno de N podría capturar tres piedras b o sencillamente este Ko, dejando a B con un solo ojo verdadero. En cambio si fuera el turno de B, y no pudiese retomar el Ko, tendría que buscar una región en el tablero en la que con dos jugadas consecutivas ganase más o la misma cantidad de puntos a los que pierde en la esquina.

Dia.18

Seguramente N responderá a estas amenazas de B y una vez que B haya retomado el Ko, será N quien deba encontrar una amenaza Ko. Esta sucesión de retoma del Ko y

amenazas Ko persistirá hasta que el valor de una amenaza sea menor que el objetivo por el cual se lucha el Ko. Dicho de otra manera la lucha a Ko culmina cuando no existe una amenaza Ko que sea efectiva.

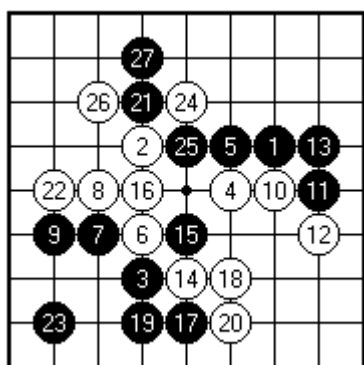
En el segundo ejemplo del Dia.18 se establece una lucha por 3 piedras n y por 7 b. El precio de esta lucha es de 25 puntos. La cuenta (puede ser aproximada) se calcula: B está obligado a encerrar y matar a 3 piedras n para que sus 7 piedras que no pueden vivir por sí mismas sean salvadas. Esto hace para B 3 puntos por las prisioneras más 3 puntos de territorio un total de 6 puntos. Por su parte, si N ganara el Ko obtendría 7 piedras prisioneras b más el territorio que estas ocupan, junto a 4 puntos adicionales del territorio que está al lado de las prisioneras b, ya que N no está obligado a matarlas. La suma de los puntos de estos dos resultados da el valor total de la lucha a Ko, en este caso de 24 puntos, más un punto adicional que se disputa en la propia lucha.

Todo esto en cuanto a las instrucciones sobre las reglas. Ahora solo resta por analizar, cómo luce el final de un juego, y esto será abordado en nuestro próximo epígrafe.

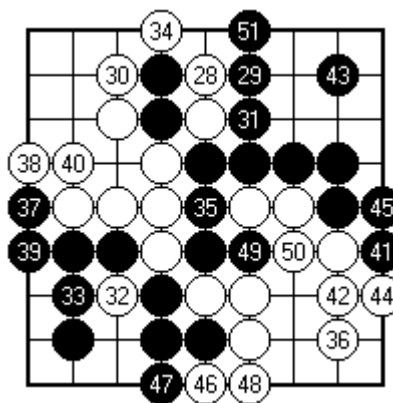
Conteo final

Para explicar como se realiza un conteo, traemos una partida sin comentarios en un tablero de 9X9 desarrollada en dos fases Dias.19 y 20.

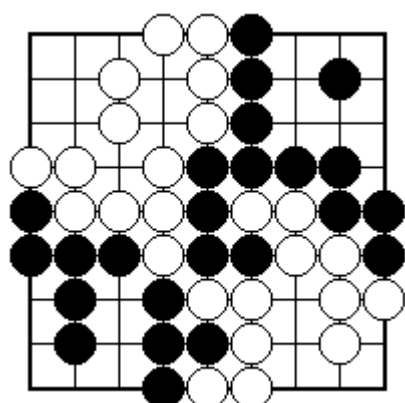
El Dia.20 muestra el final de un juego en un tablero de 9X9. N51 fue la última jugada necesaria para la definición del territorio n. Fue la última piedra que proporcionó una ganancia de puntos. Ahora solo quedan puntos por ocupar en el tablero que pueden ser vistos como puntos neutrales. Después de finalizado un juego estos son ocupados para facilitar el conteo de los territorios. Como es el turno de B, él ocupa el punto a la izquierda de N59. Ahora el juego a concluido. Como primer paso se retiran del tablero las prisioneras. En esta partida solo hay una prisionera, a decir B32.



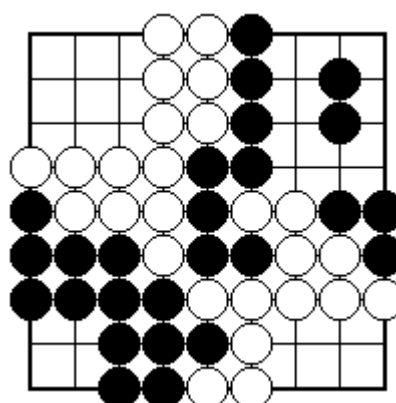
Dia.19



Dia.20



Dia.21



Dia.22

Ahora se cuentan los puntos del territorio. De aquí se descuentan las prisioneras y muertas, y después se forma la diferencia del balance de N y B.

Negro: arriba a la derecha, 9 puntos; abajo a la izquierda, 7 puntos; -2 prisioneras, -2 puntos; total, 14 puntos.

Blanco: arriba a la izquierda, 10 puntos; abajo a la derecha, 6 puntos; -1 prisionera, -1 punto; total, 15 puntos.

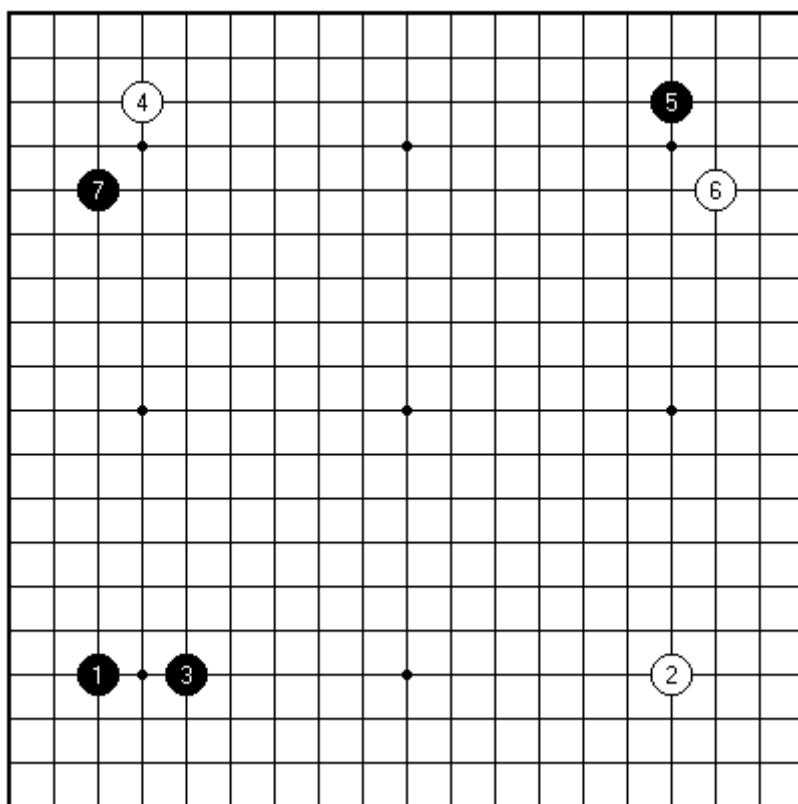
El conteo llevado a cabo nos parece ahora algo complejo. Sin embargo este se facilita cuando las piedras prisioneras y muertas son colocadas en la región del contrario de manera conveniente para efectuar el mismo. Entonces cada cual cuenta el territorio contrario. Normalmente al contar las regiones, estas se combinan en regiones de 10, 15 o 20 puntos. El Dia.22 muestra en un instante los resultados de ambos. B tiene $9+6=15$ puntos y N $10+4=14$ puntos. El resultado es entonces: B gana por 1 punto.

Introducción a la teoría del Go

La teoría del Go trata en tres partes la apertura, el medio juego y los finales. En lo siguiente serán mostrados técnicas y conceptos elementales de estas tres fases del juego.

Apertura

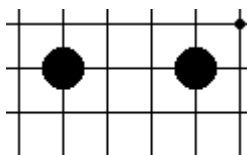
Las primeras jugadas en el tablero se diferencian substancialmente de aquellas que se realizan en el medio juego y en los finales. Aproximadamente las 30 primeras jugadas determinan puntos puramente estratégicos. Con estos son formados de manera general los territorios a conquistar. Por el contrario en el medio juego solo se producen pequeñas ganancias de puntos en la frontera durante la lucha cuerpo a cuerpo.



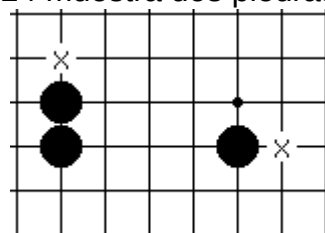
Dia.23

El Dia.23 muestra el comienzo de una partida entre profesionales. Con las primeras jugadas se evidencia un interés especial por el dominio de las esquinas, y existe una buena razón para esto. Si nos remitimos al Dia.8 recordaremos con que facilidad se hacen territorios en las esquinas. Solo después de la repartición de las esquinas los jugadores se interesan por los laterales. En el Dia.23 se muestra una esquina n y otra b en el lateral inferior, sin embargo en el lateral superior se ha establecido una disputa por las esquinas. El ejemplo quiere evidenciar que al comienzo de una partida cada esquina debe ser dominada por una o dos piedras. Solo después que esto ha ocurrido el jugador se concentrará en el dominio de los laterales.

Para el dominio de los laterales a lo largo de 3ra y 4ta línea existe una útil regla de decisión conocida como regla de la pared. El Dia.24 muestra dos piedras sobre la 3ra



Dia.24



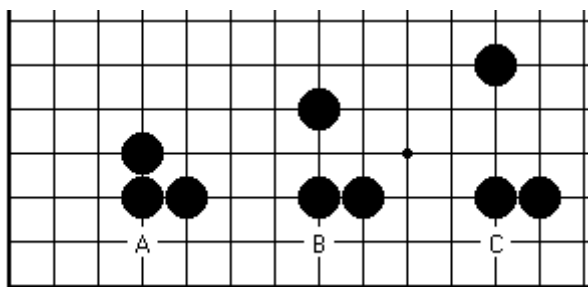
Dia.25

línea con dos puntos de separación. Esta forma es una estructura ideal que siempre se debe tener en cuenta. Si una de estas piedras estuviera fortalecida por otra piedra o varias más entonces la otra estaría demasiado cerca de la pared. Para encontrar la

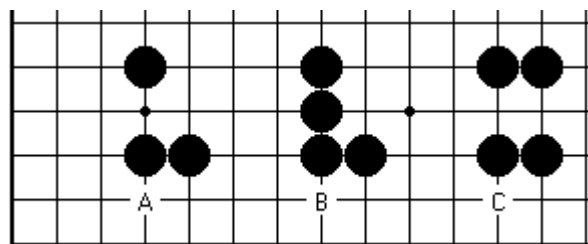
distancia entre las piedras, la regla de la pared nos brinda una gran ayuda. La regla nos dice que la distancia de la piedra a la pared debe ser un punto mayor al número de las piedras que forman la pared. Un ejemplo de esto lo muestra el Dia.25: con una pared de dos piedras la distancia debe ser tres puntos, lo mismo se cumple para las X.

Medio juego

Una vez que la fase de la apertura ha transcurrido y las esquinas y los laterales están repartidos de manera general, comienza el medio juego, la lucha cuerpo a cuerpo. Ahora se inicia la lucha en las fronteras y la marcha hacia el centro del tablero. Durante todas estas maniobras tácticas se debe cuidar que cada piedra sea jugada de la manera más efectiva posible. En otras palabras grupos de piedras aglomeradas contienen piedras inútiles. Una estructura mala que se da a menudo en los juegos es el llamado triángulo vacío, ver Dia.26 (A). El salto de un punto en (B) es la estructura correcta. No debe temerse, ya que la región intermedia de un punto no puede ser dividida. A menudo puede emplearse incluso un salto de 2 puntos como se muestra en (C). En el Dia.27 se muestra una técnica de conexión muy importante. En (A) deben ser unidas dos piedras con una tercera. Para esto existen dos alternativas de las cuales la variante (B) es la peor ya que produce el triángulo vacío. La variante (C) es denominada Bambus. Una conexión del tipo Bambus representa una estructura apropiada. Esta es una conexión suelta como la jugada en diagonal. Si se compara la influencia de la cuarta piedra que se adiciona, sobre sus alrededores; se puede apreciar como en (B) esta no ejerce ninguna influencia sobre su vecindad, mientras que en (C) la posición general se ve ampliada hacia arriba en la derecha.



Dia.26



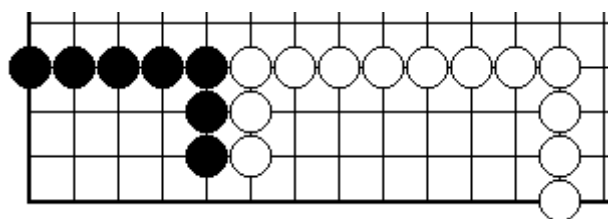
Dia.27

Final de juego

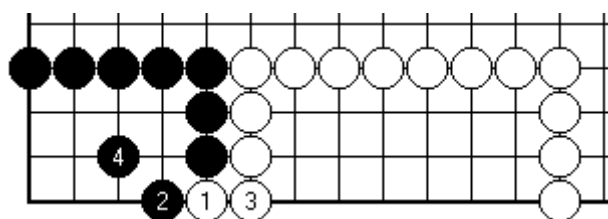
Es muy difícil decir con exactitud cuando comienza la etapa final de la partida. Sin embargo en esta fase de la lucha se ponen en juego solo una pequeña cantidad de

puntos. Las últimas brechas en la frontera son fortalecidas. A continuación serán explicados dos conceptos fundamentales que nos van a ayudar en los finales de juego y que son de gran importancia también para las demás fases de la partida. Estos son la iniciativa y la no iniciativa.

El Dia.28 muestra un territorio n y uno b que están abiertos aún en los bordes del tablero. Tanto N como B pueden penetrar la región contraria en un punto, a través de un doblaje en el borde del tablero, como muestra el Dia.29 para el caso de B. Para N y B este doblaje significa aquí iniciativa, pues en ambos casos surgen puntos de corte en la región contraria que deben ser defendidos incondicionalmente. En el Dia.29 se puede reconocer la jugada defensiva en N4. Los próximos dos diagramas muestran lo que ocurriría en caso, en que N y B no defendieran.

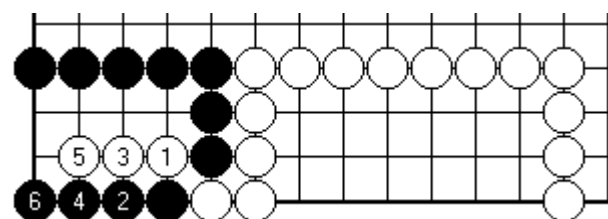


Dia.28

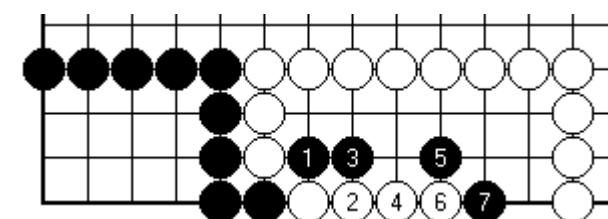


Dia.29

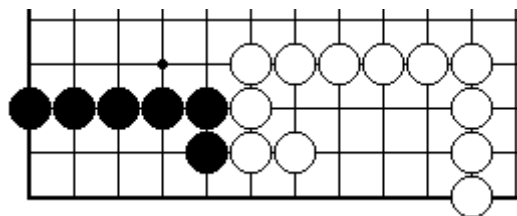
En ambos casos se pierde el territorio completo. B persigue a N hasta la esquina donde está el punto con 2 grados de libertad. Incluso cuando la esquina no ayude, el atacante puede saltar como en el Dia.31 y con esto alcanzar a su adversario. La situación que muestra el Dia.28 es llamada un final iniciativa-iniciativa, en contraste con la que muestra el Dia.32, que es llamada no iniciativa-no iniciativa. En este caso el doblaje en la región contraria para ambos conduce a la pérdida de la iniciativa.



Dia.30

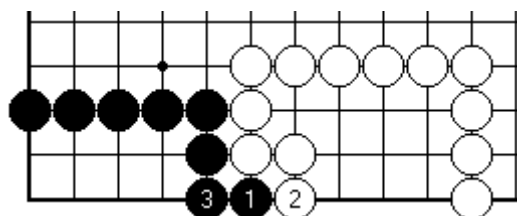


Dia.31

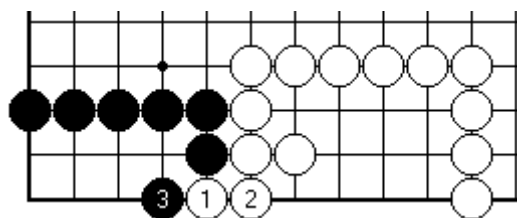


Dia.32

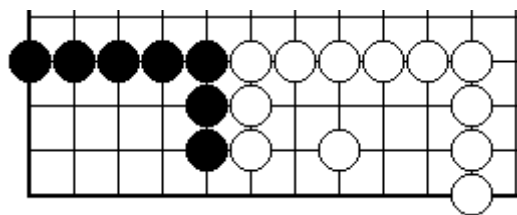
En los casos de los Dia.33 y Dia.34 las jugadas defensivas de las cuales se habló anteriormente no son necesarias. La 3ra situación posible de final de juego es una combinación de las dos anteriores, final iniciativa-no iniciativa. En el Dia.35 el doblaje representa para B iniciativa y para N la pérdida de la iniciativa.



Dia.33



Dia.34



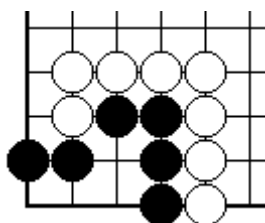
Dia.35

Para la aplicación de los ejemplos mostrados digamos que: es importante jugar primero las iniciativas y solo después las no iniciativas. Para el juego como tal se cumple naturalmente, en lo posible jugar solamente iniciativas. A menudo apreciamos en jugadores más fuertes que entregan cadenas y regiones grandes solo para no perder la iniciativa.

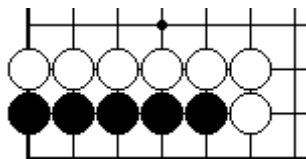
Iniciativa: Se tiene la iniciativa cuando se puede abandonar el lugar de los hechos como primero para dirigirse a otro lugar del tablero.

No iniciativa: Es una jugada defensiva adicional. Se abandona como último el lugar de la lucha.

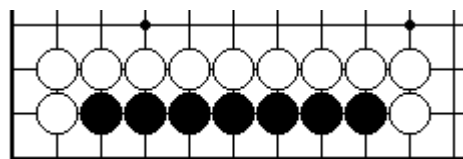
Problemas



Dia.36



Dia.37

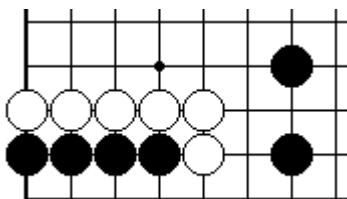


Dia.38

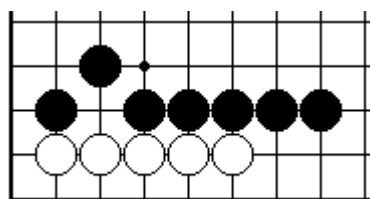
Dia.36 B comienza y mata a N. La región n de 4 puntos aún no está dividida en dos ojos. El ataque b debe impedir esta división.

Dia.37 B comienza y mata a N. N puede formar una región de 4 puntos en el borde. B debe tratar de penetrar la región n.

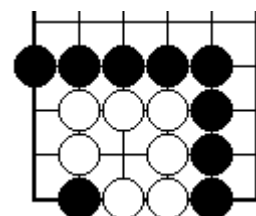
Dia.38 B comienza y mata a N. Aquí se cumple lo mismo que en el diagrama anterior.



Dia.39



Dia.40



Dia.41

Dia.39 N comienza y vive. N puede ayudarse de las piedras exteriores con la iniciativa.

Dia.40 N comienza y mata a B. Una vez más se trata aquí de reducir en lo posible el espacio de vida de B.

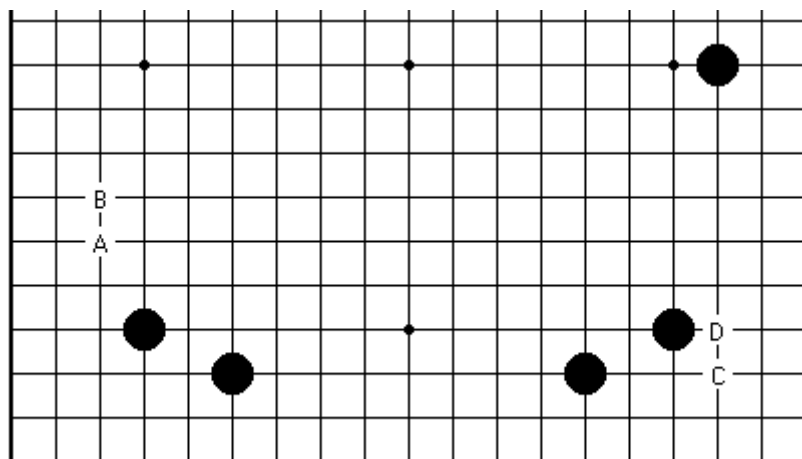
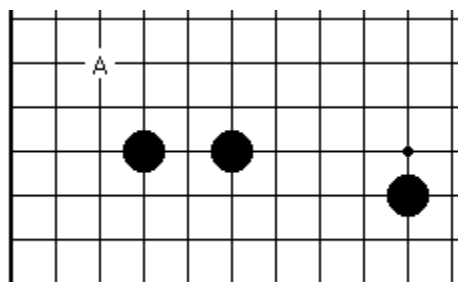
Dia.41 N comienza y mata a B. Aquí ayuda la técnica del ojo falso, además del hecho de que B no puede quitarse su penúltimo grado de libertad.

Lección 2

Palabras claves: Fuseki, extensión de la piedra de ventaja, dos alas cortas, salto de caballo corto y largo, la torre de hierro, Joseki, fortalecimiento a través del contacto, estructuras de territorios vivos, puntos débiles, las fauces del tigre, doblaje a la 2da línea desde la 3ra.

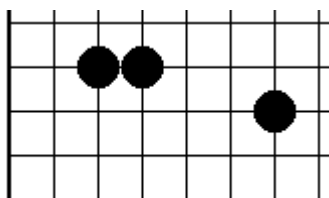
Posiciones ideales en el Fuseki (apertura)

Los Dias.42 y 45 muestran de qué manera pueden ser colocadas en la esquina las piedras de la ventaja, en caso que otros puntos de ventaja no sean ocupados. En el primer diagrama la piedra de ventaja es ampliada con un salto de caballo corto.

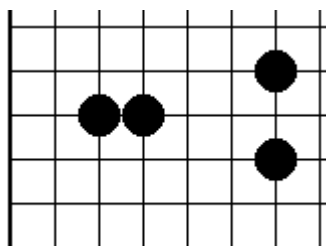


Dia.42

Esta formación nunca debería ser ampliada hacia el otro lado, con otra ala de este tipo, hasta (A) o (B), pues esta sería una invitación directa para el contrario a saltar sobre el punto 3/3. En el caso de un salto de caballo corto, la esquina debe ser asegurada con un salto hacia el borde del tablero. Sin embargo si existe el deseo de extenderse hacia el otro lado, como fue ya mostrado con las alas cortas, entonces la extensión debe realizarse hasta un punto debajo del punto de ventaja en ese lateral. Si ahora B salta a (C), N lo bloquea con (D) hacia la esquina. Después de esto N tiene una extensión ideal de la esquina hacia el lateral.



Dia.43

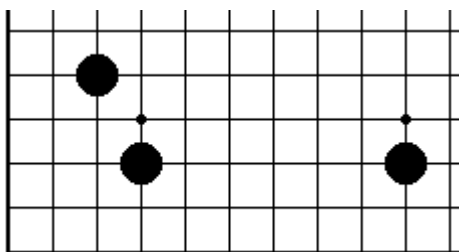


Dia.44

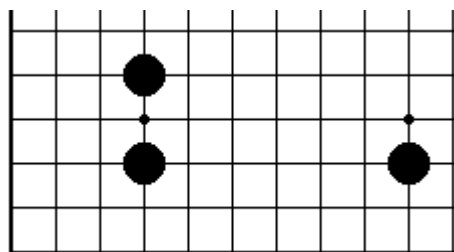
Si la piedra de la esquina se amplía con un salto de caballo largo, entonces esta estructura debe ser fortalecida con una jugada sólida hacia el borde, como muestra el Dia.43. Cuando otra jugada sea permisible para esta esquina entonces puede saltarse hacia el centro del tablero como muestra el Dia.44.

En el último ejemplo, Dia.45, N ha elegido una ampliación en la esquina a la que pudiera seguir un ataque b en (A) y su correspondiente respuesta. Las dos piedras en la esquina se pueden unir de manera muy conveniente con otra piedra en el lateral, debajo del punto de ventaja. Si finalmente se añadiera otra piedra sobre el punto de ventaja en ese lateral se obtendría la estructura conocida como torre de hierro. Esta estructura forma con sus dos piedras en la esquina un grupo muy fuerte, de ahí ese nombre representativo que fue tomado del japonés.

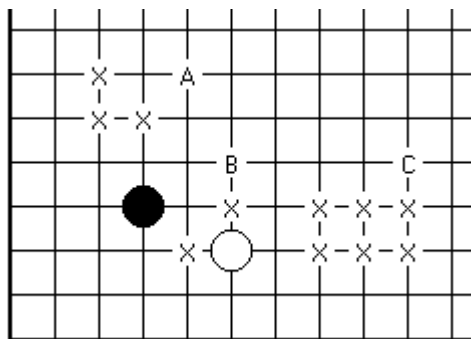
Los próximos dos diagramas muestran estructuras ideales tomadas de partidas jugadas sin ventaja.



Dia.46



Dia.47



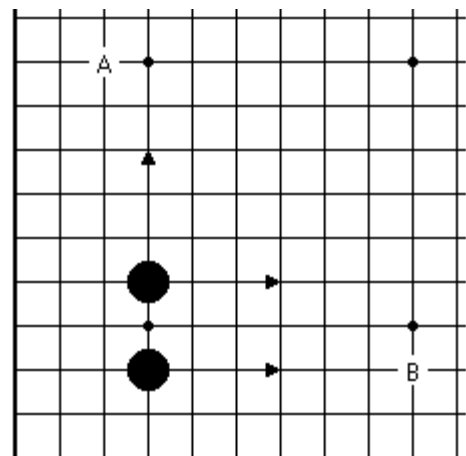
Después que la esquina fue cerrada con dos piedras, puede ampliarse la posición con otra piedra debajo del punto de ventaja en el lateral creándose así una estructura ideal que tiene influencia sobre un cuarto del tablero. Naturalmente después de cerrar la esquina de esta forma, la extensión debe ser realizada hacia el lado más favorable. Aquí ayudan las líneas de fuerzas imaginarias que son representadas a través de flechas

en el Dia.48. Ambas piedras irradian hacia la derecha una mayor fuerza que hacia la parte superior del tablero. En el último caso actúa solamente una piedra, pues la otra está opacada por esta última. Entonces si la esquina inferior izquierda debiera ser ampliada hacia un lateral, no se tendría en cuenta el punto de influencia débil (A) sino el punto (B), en el cual el campo de fuerza de la esquina es utilizado de manera óptima.

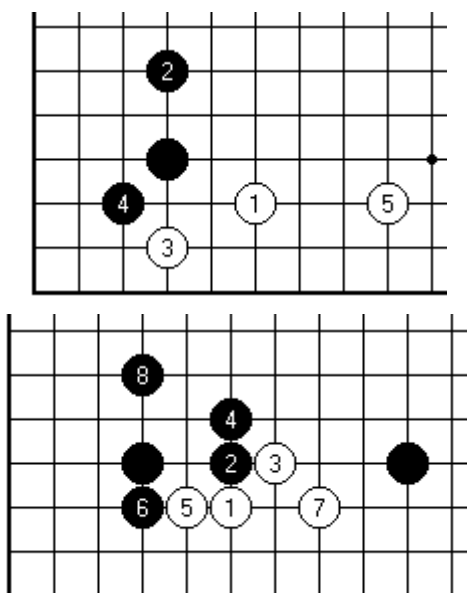
El Joseki, una parte de la apertura

El Joseki es una parte del Fuseki y se relaciona fundamentalmente con la esquina. Joseki significa fórmula o regla, o sea, cómo se juega de manera más favorable en la esquina. En las grandes colecciones de Josekis se reúnen infinitas cantidades de continuaciones. En la mayoría de los casos, sin embargo, es suficiente conocer las formas básicas de cada tipo.

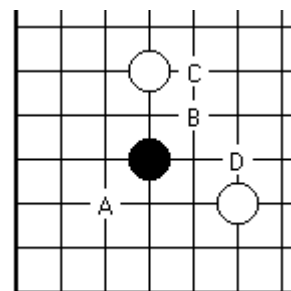
Después de dividir los Josekis en con ventaja y sin ventaja, podemos hacer un análisis como muestra el Dia.49. Primeramente es atacada la piedra de la ventaja por una piedra b. La respuesta n al ataque b nos da los diferentes tipos de Josekis. El grupo (A) reúne las formas de Josekis más pacíficas. En (B) tiene lugar un contacto, y en (C) las respuestas presionan por ambos lados a la piedra b. En los diagramas que aparecen a continuación será mostrada para cada tipo de Fuseki una variante estándar.



El Dia.50 muestra el más pacífico de todos los Josekis. Ambos jugadores toman para sí una parte de la esquina y construyen una estructura ideal a lo largo del lateral.



Dia.50

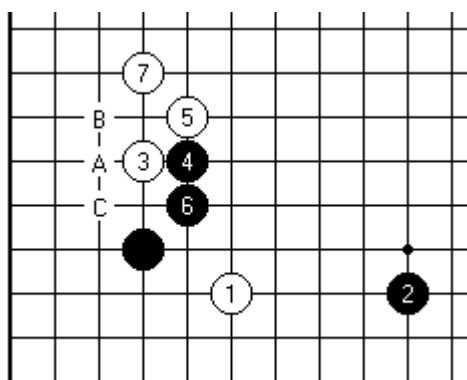


Dia.51

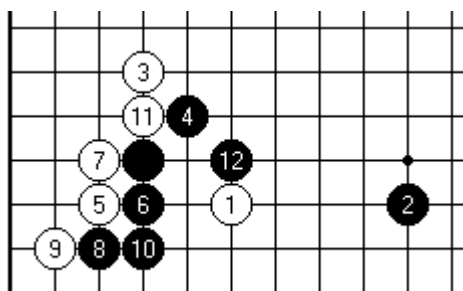
El Dia.51 muestra el conocido Joseki de contacto, que es muy utilizado por los principiantes ya que es muy fácil de aplicar en los juegos con ventaja y le causa una gran preocupación a B. El jugador más fuerte no desea obtener una posición tan sólida en una etapa tan temprana de la partida como en este Joseki de contacto. Por otra parte N se compromete desde muy temprano. Las posiciones sólidas deben ser evitadas por ambos jugadores en el comienzo de la partida.

Advertencia: La concentración y el contacto provocan siempre un fortalecimiento (en este caso, la conexión de dos piedras). Un aspecto positivo a tener en cuenta por N durante este Joseki de contacto es la piedra de ventaja en el lateral. Esta piedra actúa como una respuesta que presiona a B. B se hubiera seguido extendiendo de buen gusto después de B7 a lo largo del tablero.

El próximo tipo de Joseki es el que presiona por ambos lados, o de pinza como le llamaremos a partir de ahora. Cuando se juega con ventajas, este Joseki ya está planteado por la piedra de ventaja del lateral. Se pudiera comparar este grupo con uno que aún no ha sido nombrado. En este nuevo grupo, (ver Dia.49) N no da respuesta alguna sino que continúa jugando en otro lugar del tablero. En la mayoría de los casos esto se responde con un segundo ataque de B a la esquina y esta vez por el otro lado de manera tal que la piedra de ventaja es atacada desde dos lugares diferentes. N tiene ahora 5 respuestas posibles, de las cuales 4 son mostradas en el Dia.52 (A-D), y la 5ta sería ignorar por segunda vez. De las 5 posibilidades mencionadas se aconsejan, independientemente de la situación actual, aquellas que se extienden hacia el centro del tablero, o sea, (B), (C) y (D), donde (B) es entre ellas la menos combativa.



Dia.53

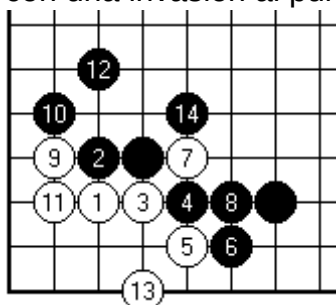


Dia.54

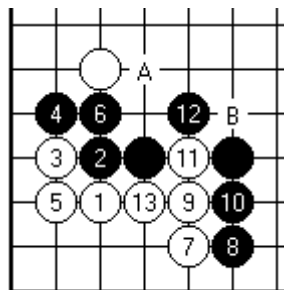
Es de tener en cuenta el siguiente consejo: si se está rodeado y se necesita rápidamente fortaleza entonces hay que jugar al contacto con las piedras enemigas. En el caso de las piedras atacadas desde los dos laterales esto significa jugar sobre una de las dos piedras b atacantes. El Dia.53 muestra una variante de contacto. A la pregunta, cuál de las dos piedras n debe atacar, se cumple el siguiente teorema: se debe atacar siempre la piedra más fuerte de las dos, para que la más débil se vuelva aún más débil. Aquí B1 se ha debilitado producto de N2. Un contacto a través de N4 le traería a N un buen fortalecimiento. Después de B7, N puede dedicarse a la región de la esquina. Joseki sería ahora B(A) y N(C).

En el Dia.54 N juega pacíficamente en movimiento en diagonal N4 entre las dos piedras enemigas. Debido a que N no ha atacado a B directamente, este último puede hacer el salto deseado hacia la esquina.

Finalmente serán mostradas dos formas más de salto en la esquina. Estos Josekis son muy importantes ya que tienen que ver con la parte más costosa del tablero. No se puede ser despreocupado con los territorios en las esquinas. Hay un dicho que dice: "el tres-tres vive siempre". Esto significa que el salto en el punto 3/3 de la esquina está coronado en la mayoría de los casos con el éxito. En el Dia.55 N ha ampliado su piedra de ventaja con un salto de caballo largo. Una piedra n adicional hubiera asegurado aquí un gran territorio en la esquina. B tratará en la mayoría de los casos, de evitar esto. Aquí se muestra como B logra su objetivo con una invasión al punto 3/3.



Dia.55

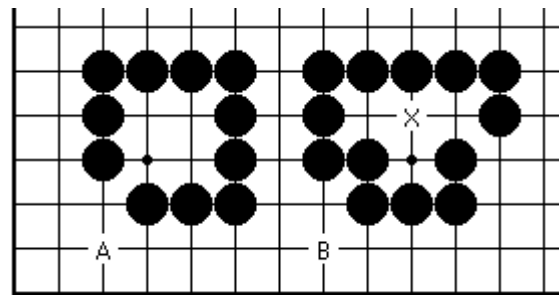


Dia.56

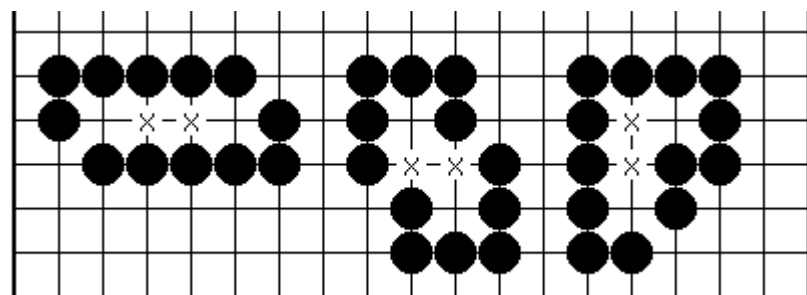
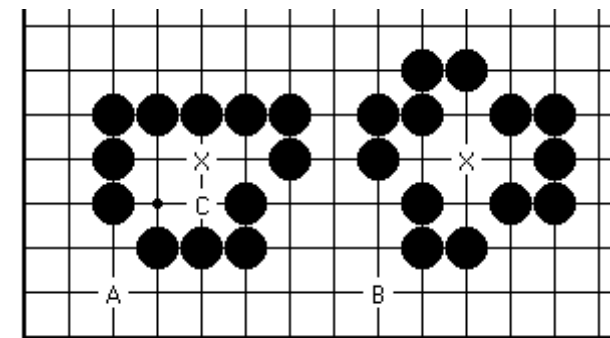
En el Dia.56 B salta a la esquina y construye con ayuda de una piedra exterior una estructura viviente. Después de B13, N debe defender en (A) o en (B).

Territorios vivos

Un territorio puede vivir si se garantiza la condición de que este puede ser dividido en dos ojos. Si los puntos del territorio están dispuesto de forma alargada la región puede ser dividida fácilmente. Las regiones de 3 puntos viven solamente si se tiene la



iniciativa, ver Dia.57. Las X aquí representan los puntos vitales. El contrario puede jugar en este punto la piedra mortal. Si la posición tiene dos X entonces no se puede matar.



Dia.58

Para una vida incondicional necesitan como mínimo 4 puntos de territorios como muestran los 3 ejemplos del Dia.58. Muy importante para estas estructuras es la distribución alargada de los puntos. Cuando los puntos están distribuidos de manera aglomerada se hace muy dificultoso la división del territorio en dos ojos.

En el Dia.59 la estructura del territorio (A) no es capaz de vivir incluso teniendo la iniciativa. En contraste el grupo (B) puede vivir si tiene la iniciativa. Con una piedra sobre la X se forman de un golpe 3 ojos.

También cuando las regiones tengan 5 puntos se debe cuidar que estas no adopten forma de aglomerados. En el Dia.60 la estructura del territorio (A) puede vivir si tiene la iniciativa. Jugando en (C) también se obtiene la estructura de 4 puntos que se analizó anteriormente. Sin embargo en esta variante el contrario conserva una amenaza Ko innecesaria.

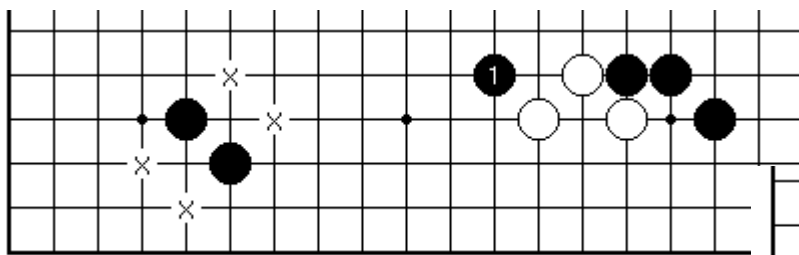
Las regiones de 6 puntos viven en casi todos los casos, con excepción de la estructura llamada conejillo 6, ver Dia.148, lección 6, y en la esquina cuando existen pocos grados de libertad. La única condición necesaria es que las piedras que rodean a la región no presente puntos de corte, es decir, que se trate de una cadena sólidamente conectada.

En el Dia.61 se muestra una estructura de 6 puntos, que vive incluso, si no se tiene la iniciativa.

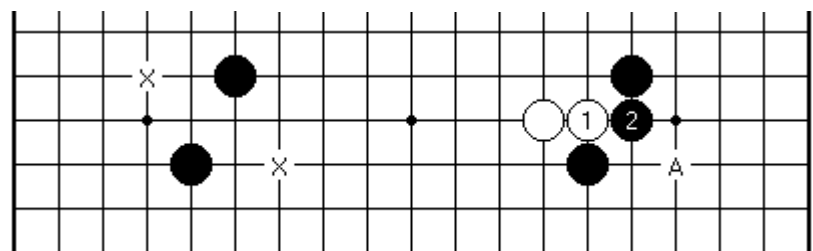
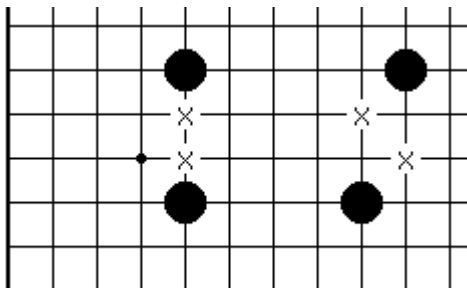
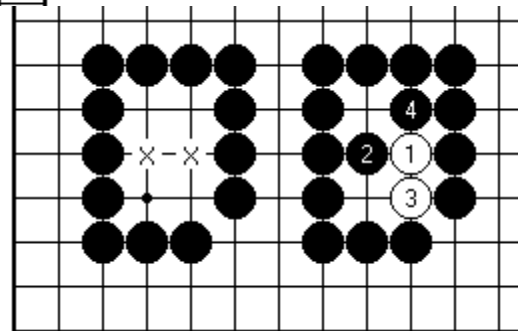
Puntos débiles

Quando se realiza un salto de 2 puntos o el salto de caballo largo debe tenerse en cuenta, que en el futuro quizás sea conveniente entregar una de estas dos piedras para realizar una conexión aún más importante. Los puntos marcados con X representan los lugares débiles en el Dia.62.

La conexión en diagonal debe ser ampliada a la estructura de fauces del tigre. En el Dia.63 N1 es el ataque más efectivo sobre las 3 piedras b en la esquina derecha, pues en este punto B podría formar otras fauces del tigre orientada hacia arriba, además de la otra que ya posee orientada hacia abajo.



Dia.63



Dia.64

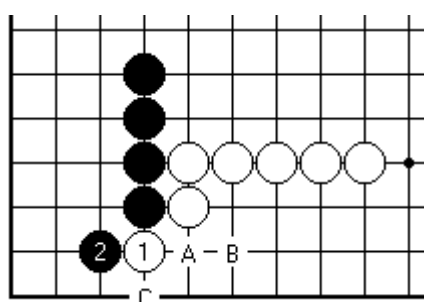
Si un salto de caballo debe ser fortalecido con otra piedra entonces esto se hará sobre uno de los puntos

débiles. B1 no debió haber sido jugado si es la fase final del juego. En su lugar debió jugarse sobre N2 o en (A) Dia.64. Hay un dicho que reza: Nunca juegues contra la cintura de un salto de caballo, solo córtalo o esquívalo.

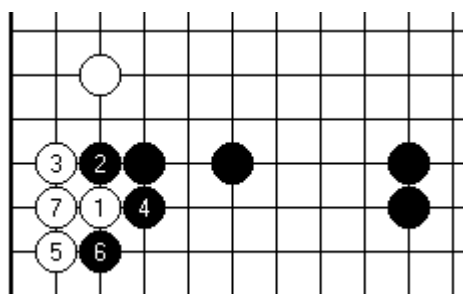
El doblaje de la 3ra línea a la 2da

El doblaje sobre las piedras contrarias de la 3ra a la 2da línea es contestado de manera general con una contrajugada como muestra el Dia.65.

Este doblaje puede ocurrir ya en el medio juego. En una etapa tan temprana de la partida B1 no se debe unir de manera sólida a la cadena b, ya que se pierde la iniciativa y la ganancia es muy pequeña. Para N por su parte, capturar B1, significaría también la pérdida de la iniciativa. N(A), B(B), N(C), y B tiene la iniciativa.



Dia.65



Dia.66

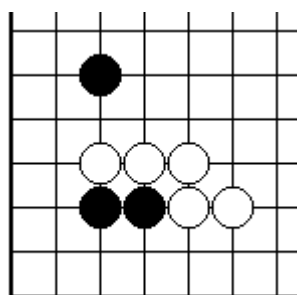
Una situación similar se puede producir durante un Joseki al comienzo de una partida. En el Dia.66 N ha ocupado una gran región con la torre de hierro. B salta a la esquina para disminuir el territorio n. En la mayoría de los casos se trata de aislar a la piedra atacante del mundo exterior, pero en este caso se trata de obtener lo mayor posible del gran territorio que se venía definiendo. Después de B7, N debe tomar la iniciativa, y por ningún motivo defender la piedra N6. B se interesará por esa piedra solo en el medio juego o en la etapa final de la partida.

Los dos últimos ejemplos nos sirven para poner en claro que la piedra que dobla, no debe ser capturada si esto trae la pérdida de la iniciativa. Además con esto se profundiza aún más el conocimiento sobre la iniciativa y la no iniciativa.

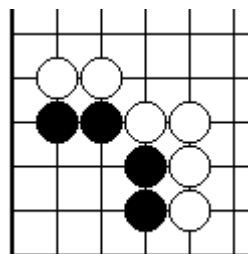
Problemas

Dia.67 N comienza y salva sus dos piedras en la esquina. El Dia.56 es de gran ayuda en este problema.

Dia.68 N comienza y vive. Es de recordar que las estructuras vivientes deben ser alargadas, lo más posible.



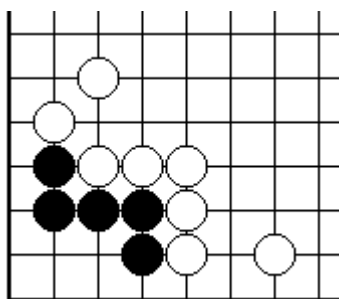
Dia.67



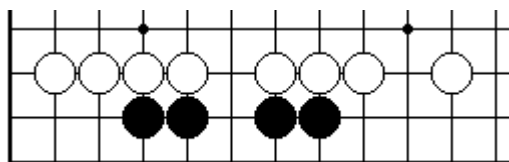
Dia.68

Dia.69 N comienza y vive. Aquí se cumple lo mismo que en el problema anterior.

Dia.70 N comienza y vive. N ya tiene en el borde del tablero una región alargada. Ahora solo le resta dividirla en dos ojos.



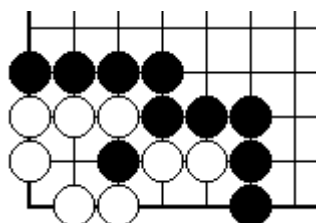
Dia.69



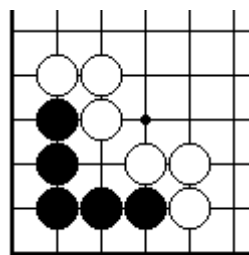
Dia.70

Dia.71 N comienza y mata a B. Este problema es comparable en principio con el problema del Dia.41. N debe tratar de hacer al menos un ojo b falso.

Dia.72 N comienza y vive. La jugada es única, y se puede encontrar si nos remitimos al principio del problema 70.



Dia.71



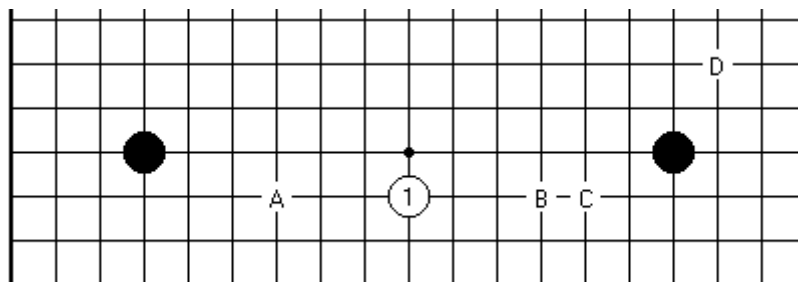
Dia.72

Lección 3

La siguiente lección para jugadores algo avanzados tendrá las siguientes palabras claves: Miai, punto de corte, sacrificio, lucha a vida o muerte, Seki, escalera, doble Atari, salto del mono, hombros.

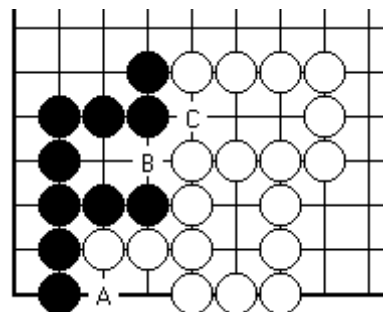
El principio de alternativas equivalentes (Miai)

En todas las fases de una partida podemos encontrar situaciones de alternativas equivalentes. Se trata de dos puntos que se corresponden entre sí. Si N ocupa uno de estos puntos entonces B debe ocupar el otro.



Dia.73

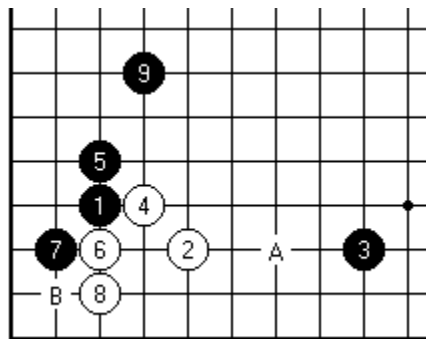
En el Dia.73 B ha seleccionado el punto de simetría en el lateral entre las piedras de ventaja n. Los puntos (A) y (B) representan aquí la situación de alternativa equivalente. Tan pronto como N ocupe uno de estos dos puntos, B puede construir sobre el otro punto la estructura básica ya conocida sobre la 3ra línea. Con mucha razón ha colocado B su piedra debajo del punto de ventaja en el lateral. Si B hubiera atacado la esquina derecha en (C), N podría haber contestado en el punto de ventaja del lateral con una jugada pinceta y B no lograría ya una estructura estable. También el ataque a la piedra de ventaja en la esquina corresponde a una situación Miai. Los puntos (C) y (D) son aquí la alternativa. En partidos sin ventaja se aconseja no atacar la piedra sobre el punto 4/4 de manera tan temprana. Solo en el transcurso de la apertura se debe escoger cual de los dos puntos Miai es el más indicado. En general es aconsejable no jugar una situación Miai muy pronto, y esto concierne a ambos jugadores.



El Dia.74 muestra una situación de un juego más avanzado. La continuación N1 hasta N9 es un Joseki de gran popularidad entre los jugadores más fuertes. N1 y B2 es un comienzo utilizado a menudo en partidas sin ventaja. N3 conduce a un juego en la esquina según el método de la pinceta. Como B está siendo atacado por ambos lados, debe hacer contacto con B4. Este contacto trae un fortalecimiento para ambos. En general se cumple que el contacto fortalece y este fortalecimiento le viene muy bien a B ahora. Las jugadas que fortalecen son desde N5 hasta B8. N9 constituye una contramedida a una posible jugada pinceta por parte de B.

El grupo b parece estar en una situación lamentable y se supone la necesidad de otra jugada de B en esta región. Sin embargo B tiene ahora Miai en (A) y (B). Una jugada sobre alguno de estos puntos ya le garantiza la vida al grupo b. Debido a este Miai, después de N9, B puede tomar la iniciativa y jugar en otra región del tablero.

A continuación el Dia.75 muestra un ejemplo del final de una partida. Los puntos (A) y (B) son Miai para ambos jugadores. Ambos pueden quitarle un punto al otro, o tomarse para sí un punto. Las posibilidades de 1 punto en (A) y (B) no deben ser cambiadas por (C). Aquí N puede penetrar aún más.



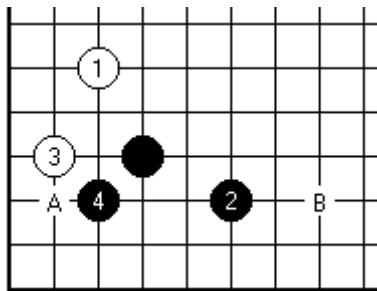
Advertencia: Los puntos Miai pueden ser utilizados como amenazas Ko.

Un Joseki con ventaja

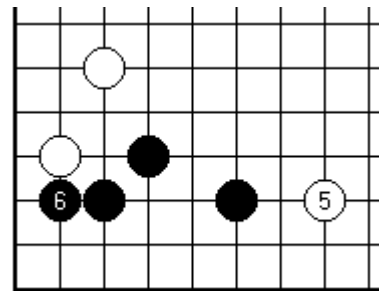
Después del ataque usual de B a la piedra de ventaja en la esquina y la defensa pacífica de N, B puede poner a N en situaciones desagradables con juego muy fácil en la esquina. En el Dia.76 se muestra el más pacífico entre

todos los Josekis. Después de N4, B puede penetrar aún más en la esquina y en este

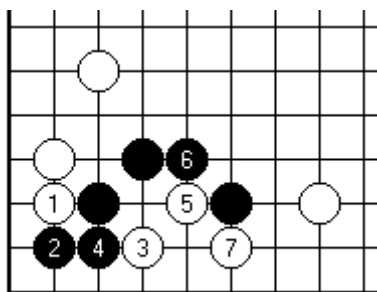
caso N se defenderá en el punto 2/2. Sin embargo B podría acercarse por el otro lado, a decir por (B), después de lo cual N debe tomar el punto (A) casi obligatoriamente.



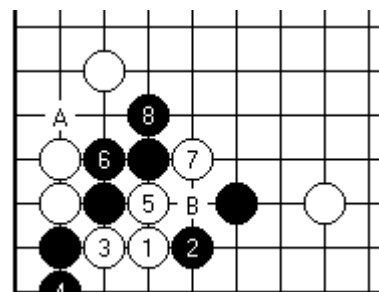
Dia.76



Dia.77



Dia.78



Dia.79

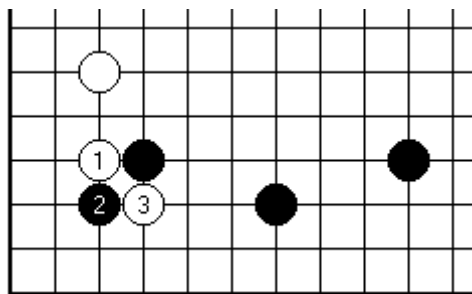
El Dia.78 muestra lo que a menudo ocurre cuando N pasa por alto su jugada en (A). B3 amenaza un corte que N defiende con N4. B5 amenaza la salida hacia el centro y B7 se conecta con su hermana que estaba en el exterior. Esto prueba que N4 no fue colocada afortunadamente. En el Dia.79 se aprecia la mejor alternativa: N2. Después del corte con B3, N se extiende hacia el borde. Esta extensión hacia el borde trae una gran estabilidad y debe hacerse hacia allí, donde sea necesitada la fuerza. En este caso hacia el borde inferior, pues B1 y B3 deben ser castigados, por su propia invasión. Pero ahora viene la sorpresa. B pone con B5 una piedra en Atari y B7 amenaza de un golpe a 3 piedras. Existe una vía de escape para N, lo que no significa que debió omitir su jugada N6 en el Dia.77, por el contrario, esta omisión es castigada con un triángulo vacío pues solo un triángulo vacío con N8 salva a N.

Ahora los puntos (A) y (B) son Miai. B puede unir sus dos piedras en (A) y N capturar 2 piedras b con un triángulo vacío en (B), o B puede unir sus piedras en (B) y N doblar en (A) capturando dos piedras b. Estas dos piedras tienen menos libertades que el grupo n por lo que deben morir. Ocurre un intercambio en el que N sin lugar a dudas deberá entregar dos de sus piedras.

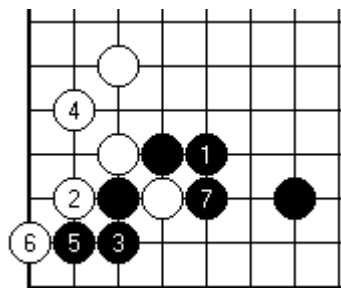
El punto de corte

El punto de corte no es otra cosa más que un corte natural. La posibilidad de corte sirve después que un jugador tiene una conexión suelta o en diagonal en su cadena. Se habla de un punto si el contrario tiene en ese punto una conexión en diagonal. En ocasiones

este corte puede ocurrir con 4 piedras al mismo tiempo. El Dia.80 muestra un Joseki en el que 4 piedras intervienen en un corte.



Dia.80

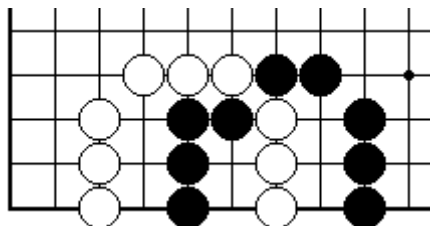


Dia.81

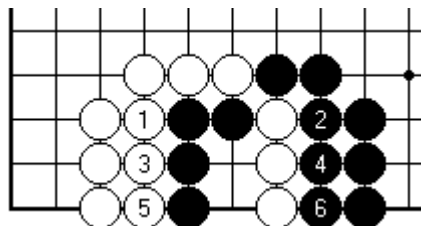
Existe un dicho que reza: “Después de un corte extiéndete”. El Dia.81 muestra la extensión N1. Después del corte mutuo es muy importante para ambos, dar fortaleza a los grupos propios, lo que se puede lograr más fácilmente con una extensión sólida. Después de estas extensiones siguen movimientos forzados que son fáciles de ver. Es de tener en cuenta que B ha sacrificado aquí una piedra, la del corte, con el objetivo de tomar la iniciativa. En el Dia.81 apreciamos como B con B8 puede hacer uso de esta iniciativa. Aquí tenemos otro dicho que reza: “Un buen sacrificio es una media ganancia”.

El Seki y la lucha a vida o muerte

Ahora ninguno de los dos rivales está listo para jugar una piedra de sacrificio como en el caso del punto de corte. Aquí dos grupos n y dos b intervienen en una lucha por sobrevivir. El Dia.82 muestra un caso típico. Cuatro cadenas, dos b y dos n han sido mutuamente cortadas. Surge la pregunta ahora acerca de la vida o muerte para las dos cadenas interiores. ¿Podrán vivir las dos (Es seguro que no hay lugar aquí para que las dos puedan vivir por su cuenta), o tendrá que morir una de la dos para que la otra pueda vivir? En una situación de este tipo después de un corte se habla de una lucha a vida o muerte. En este caso el número de grados de libertad es de 3 externos y dos comunes para cada una. Hasta ahora era entendido que con igual número de libertades ganaba el que primero jugaba, así que el Dia.83 nos enseña ahora algo nuevo. Primero son ocupados los grados de libertad exteriores uno tras otro. Después de N6 permanecen libres aún los dos grados de libertad comunes que no deben ser ocupados por ninguna razón pues una piedra colocada aquí será aniquilada en el acto junto con su grupo.



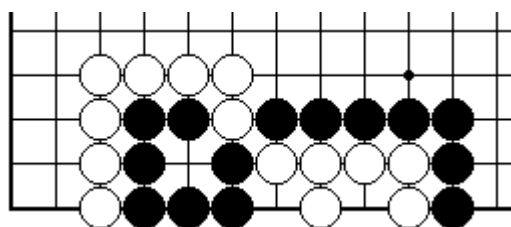
Dia.82



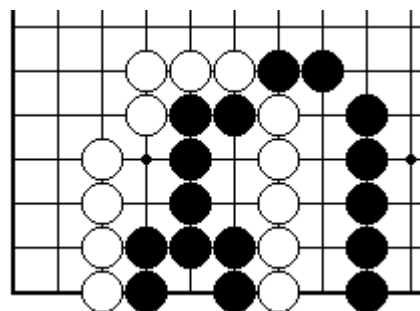
Dia.83

Las dos partes interiores del punto de corte del Dia.83 no pueden matarse entre sí, cualquier extensión de este tipo será castigada con la muerte propia. Con otras palabras, los dos grupos mencionados viven. Aquí se ha mostrado una forma especial de vida que

es precedida siempre por un corte. Esta forma especial de vida se llama Seki. En este Seki no hay territorio y los dos grados de libertad comunes no deben ser ocupados como puntos neutrales. El Seki es lo más favorable que se puede lograr en una lucha a vida o muerte si no se puede matar al contrario. En general se cumple que muere una de las dos partes contrincantes.



Dia.84



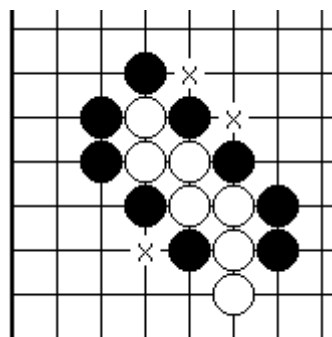
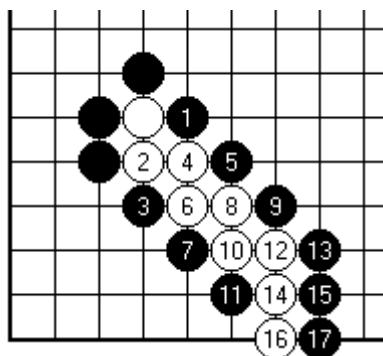
Dia.85

El Dia.84 muestra un Seki con territorio. Las dos partes internas que han sido cortadas tienen cada una un punto de territorio y un grado de libertad común. En un Seki siempre debe haber dos grados de libertad (correspondientes a los dos ojos en un territorio vivo) de las cuales al menos uno debe ser un grado de libertad común. En el conteo final los puntos del Seki no se tienen en cuenta. Después de un corte comienza como siempre la conocida lucha; si una de las dos partes interiores que interviene en esta lucha logra hacer un ojo, entonces esta tiene más posibilidades de éxito. Sobre esto, otra vez un consejo: “Entre los ciegos el que tiene un ojo es el rey”.

El Dia.85 muestra una lucha a vida o muerte en la que N logra construir un ojo para su cadena interior. A pesar de que B tiene 7 grados de libertad y N solo 5, este último puede doblegar al B si tiene la iniciativa. Naturalmente aquí son ocupados primero los grados de libertad exteriores. Los dos grados de libertad comunes se dejan para el final lo que no ayuda mucho aquí a B pero en otros casos pudiera ser utilizado para obtener un Seki.

La escalera

Hay otro dicho que dice: “El que no conoce la escalera no debe jugar Go”. La escalera es por sí misma un medio de lucha muy fácil de comprender. Lo que se quiere decir con el dicho es el reconocimiento y la persecución de una escalera durante el juego, y el tono negativo de este se refiere solo a que hay que tener cuidado de no analizar bien la escalera. Una escalera fallida conduce siempre a grandes dificultades.

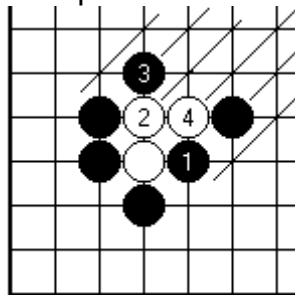


¿Qué es pues una escalera? Es entendido por una escalera un conjunto de piedras que es atacado de forma tal que el perseguido es puesto en Atari y huye haciendo de su último grado de libertad otros dos; el que ataca toma uno de estos dos grados de libertad y vuelve a dar Atari. La disposición de las piedras que se persiguen se asemejan a una escalera Dia.86. Para recordar bien la forma inicial se representan aquí por piedras que no están numeradas. Con N1 la estructura de la escalera toma la forma de las fauces del tigre con la mandíbula alargada. La escalera continúa hasta el borde, donde el punto solo tiene tres grados de libertad. Aquí las piedras perseguidas son capturadas. Para que la escalera funcione verdaderamente el camino hacia el borde debe estar libre o puede haber piedras propias que faciliten atrapar al enemigo. Es fácil de imaginarse el fiasco que surge cuando el perseguido conecta con una piedra exterior propia y alcanza más de dos grados de libertad. A lo largo de la escalera, la cual es una fuerte cadena conexas se encuentran las piedras contrarias las cuales todas son uniones sueltas.

En el Dia.87, B puede poner en doble Atari a varias piedras n en los puntos marcados con una cruz, es decir, que para el atacante se destruye su propia cadena estrepitosamente y permanece una fuerte cadena b rodeada de escombros n.

Ahora surge la pregunta de cómo reconocer cuando una escalera corre sin peligro o cuando no debe ser construida. Está claro que es imposible que el que hace esta pregunta se ponga a contar con el dedo el camino de la cadena. El método más sencillo para indagar sobre el transcurso de la escalera es seguir con el pensamiento a las correspondientes diagonales que tienen que ver con ella. Después se ve si existe alguna piedra b en el camino de estas diagonales.

En el Dia.88 cada piedra b situada sobre las diagonales o que se ponga ahora sobre ellas será una piedra salvadora de la escalera b. En este ejemplo concreto debe ser tenido en cuenta que las dos diagonales externas ponen en doble Atari a las piedras que atacan.

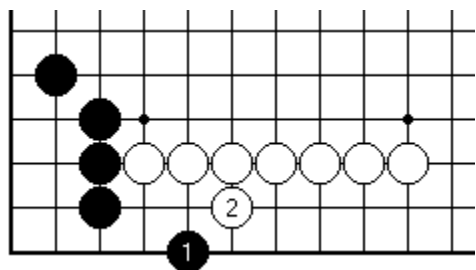


Dia.88

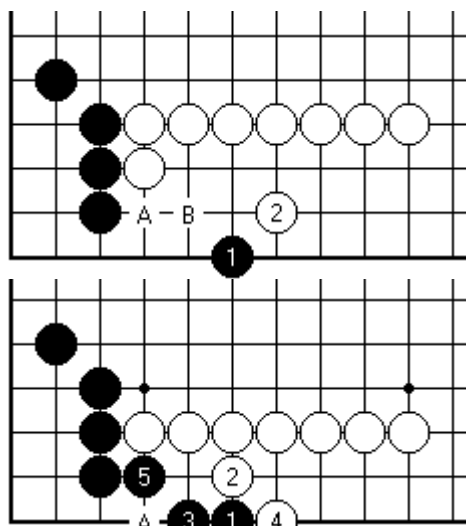
El salto del mono

En el final del juego y después del sencillo doblaje en la región contraria en el borde del tablero, el salto del mono es una de las técnicas más importantes para reducir la región del contrario. Mientras que en el doblaje N y B han definido sus fronteras hasta la 2da línea, en el salto del mono uno de ellos lo ha hecho solo hasta la 3ra. En el Dia.89 N puede penetrar la región b. Muy poca ganancia se obtiene si se juega en (A), pues B responde en (B). Saltar hasta (B) tampoco debe satisfacer a N. Aquí es el gran salto del

mono hasta N1 en forma de salto largo de caballo la mejor jugada para N. B detiene la penetración con B2, jugando en los hombros de N1. En general estas piedras permanecen en esta posición hasta la fase final de la partida.



Dia.89

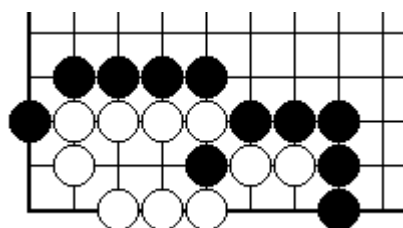


Dia.90

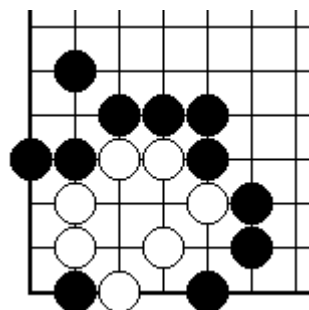
En el Dia.90 N penetra otra vez a B con el salto largo de caballo. Contrariamente al ejemplo anterior la región b aquí está más baja, en lugar de la 4ta línea, está sobre la 3ra línea. En principio el salto largo del mono es aquí posible, solo que hay que tener cuidado con la iniciativa y su pérdida. Cuando se quiere saltar en este caso hay que tener en cuenta que un salto de caballo traerá la pérdida de la iniciativa rápidamente. Tanto B2 como B4 hacen que la penetración n se convierta en la pérdida de la iniciativa. Si N no intenta la retirada con N3, B juega en ese lugar y la piedra N1 queda atrapada en la región b, donde N no podrá vivir por cuenta propia. B4 debe ser respondida, pues ahora si n ignora sus dos piedras N1 y N3 quedan atrapadas.

Entonces si existe el peligro de perder la iniciativa con el salto largo del mono, debe ser empleado el salto corto del mono. El Dia.91 muestra el salto corto del mono, el cual es detenido con la jugada a los hombros B2 y esta posición quedará así hasta la fase final de la partida.

Problemas



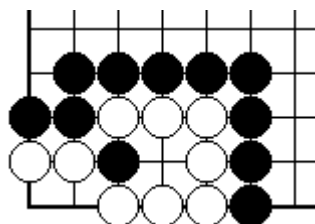
Dia.92



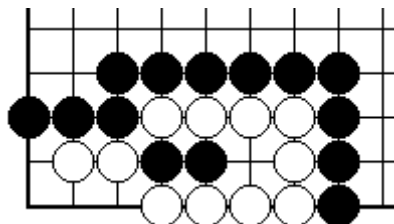
Dia.93

Dia.92 N comienza y mata a B. Este problema tiene similitud con el Dia.71 y Dia.41. El principio es el mismo: penetrar los ojos del enemigo.

Dia.93 N comienza y mata a B. Como el problema anterior, primero hay que hacer una jugada preparadora, para poder aplicar el método ya conocido.



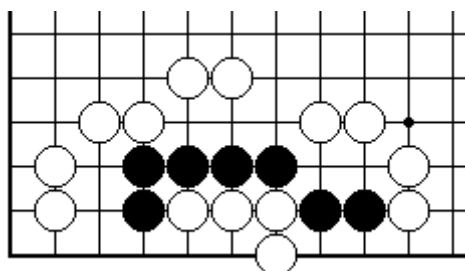
Dia.94



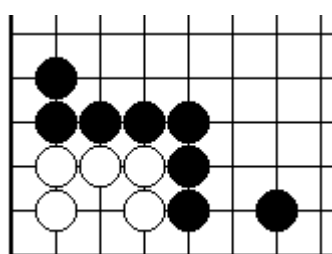
Dia.95

Dia.94 N comienza y mata a B. Aquí se pone de manifiesto la técnica de la trampa del ratón, la cual no se ha discutido aún.

Dia.95 N comienza y mata a B. Esta es una ligera complicación del problema precedente.



Dia.96



Dia.97

Dia.96 N comienza y vive. Este problema retoma el tema de la 2da lección. Allí fue dicho que las regiones vivientes no deben adoptar formas aglomeradas. N debe evitar por lo tanto que B deforme su territorio.

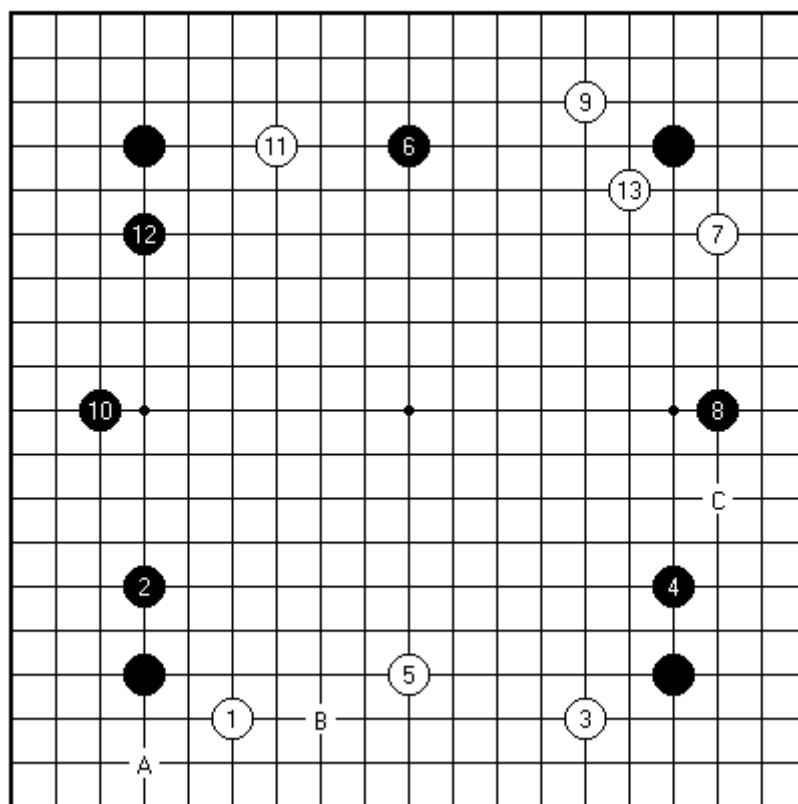
Dia.97 N comienza y mata a B. Aquí hay evitar la formación de ojos con más de una jugada.

Lección 4

Palabras claves: Estrategia de aperturas, fuerza de las piedras de ventaja en la esquina, 3/3 vive siempre, Tesuji Sagari, el sacrificio (el sacrificio da la iniciativa, causa trabajo al contrario, aniquila al contrario y fuerza un intercambio de puntos en el final).

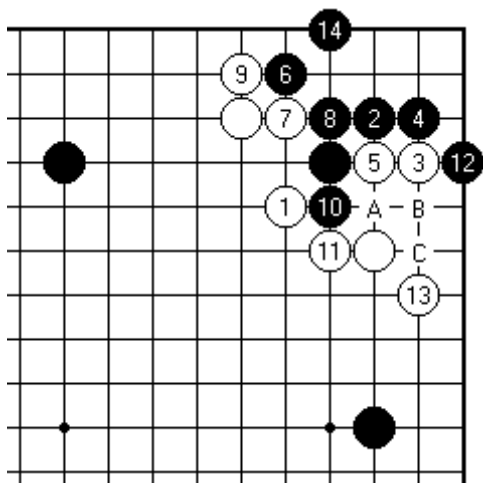
Apertura de una partida con 4 piedras de ventaja

La fase de la apertura es la que plantea a la teoría del Go las preguntas más difíciles. Posiblemente aquí pueda estar la razón del porqué apuntes que datan de hace muchos siglos, se elaboraron a partir de ventajas mutuas. En los inicios del Go, los jugadores no comenzaban la partida con el tablero completamente vacío, sino que de acuerdo a determinadas reglas se colocaban en el tablero una cantidad igual de piedras b y n. Quizás de manera inconsciente en aquel entonces la fase de la apertura era pasada por alto. Similarmente hoy se le otorga a los jugadores más débiles una ventaja. El propósito es facilitarles a estos la parte más difícil de la partida: el comienzo de la misma.



Dia.98

En lo siguiente hablaremos del comienzo de una partida con 4 piedras de ventaja. En el Dia.98 podemos apreciar un desarrollo típico para las jugadas entre B1 y N6. B atacará siempre una de las piedras de ventaja con un salto corto de caballo. N encontró con N2 su respuesta más fuerte. N2 pudiera haber sido jugada en la 3ra línea dejando el flanco en el lateral izquierdo cerrado, pero con la desventaja de no ejercer ya una influencia sobre B1. Lo mismo ocurre con B3 y N4. Los maestros del Go aconsejan siempre un juego agresivo, o sea, aquí las respuestas N2 y N4 sobre la cuarta línea. B5 debe evitar una división n sobre ese punto. Ahora parece que las 3 piedras b han formado un gran territorio, pero este parecer engaña. En un momento futuro N podría tomar el punto (A) ampliando su esquina y preparando una invasión al territorio b en el punto (B), o sea que significa una cierta iniciativa. Si N hace lo mismo con su otra esquina es fácil notar que las regiones n pudieran ser mucho más grandes en relación a este dispositivo b. Con N6 N ocupa un punto estratégico importante, que crea consigo una situación de alternativa equivalente. Según la necesidad este punto puede ser ampliado hacia la derecha o la izquierda. B7 ataca otra piedra de ventaja, por supuesto que N no tiene que defender obligatoriamente como en las esquinas inferiores. En lugar de esto N defiende el flanco abierto de la esquina derecha con N8, y ataca al mismo tiempo a B7, con una jugada pinceta. B atacaría gustoso ahora la esquina n en (C). Sin embargo ataca por segunda vez la esquina superior derecha con B9. En la mayoría de los casos después de un 2do ataque en la esquina esta debe ser defendida (ver Dia.52 al Dia.54). Sin embargo aquí será mostrado que N puede sobrevivir por sí mismo a un 3er ataque. N10 ocupa en el flanco izquierdo un punto importante. B11 y N12 es un intercambio comprensible. B13 ataca ahora por 3ra vez la esquina superior derecha.

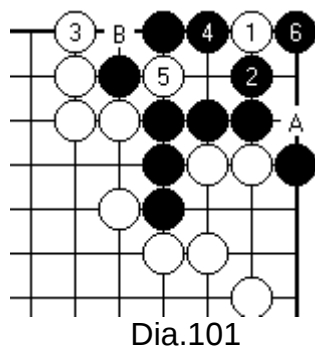
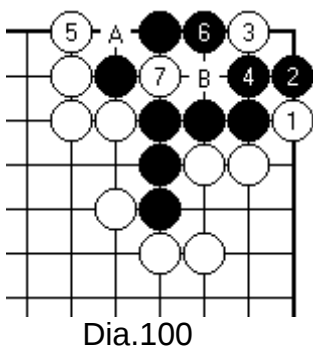


El Dia.99 ofrece la defensa de N. Naturalmente aquí también existe la posibilidad de dejar la esquina por completo a B. B debería para esto ocupar la esquina con una 4ta jugada, es decir, N tomaría en la apertura la iniciativa por 4ta vez.

N2 juega en el punto 3/3. Existe un dicho que reza: 3/3 vive siempre. De seguro este dicho no se cumple siempre, solo quiere decir que las posibilidades sobre ese punto son muy grandes. Al menos es la intersección de dos líneas territoriales (ver lección 5). B3 estrecha la región en la esquina. N4 y B5 son jugadas defensivas. N6 amplía el espacio de la

esquina. B7 amenaza un corte y B9 ataca a N6. N10 es una iniciativa que representa la jugada clave para la vida del grupo. Ahora amenaza escapar hacia afuera, lo que B impide con B11. Por otra parte N10 posibilita que N12 sea otra iniciativa. Si B13 no defiende; N(A), B(B), y N(C) captura 3 piedras b. Con N14 se defiende a N6. Ahora N ha construido una región de 7 puntos en la esquina que podrá dividir en dos ojos en el momento oportuno. En el Dia.100 se muestra como muere el grupo n en caso que omitiese su jugada N12 en el Dia.99.

B dobla con B1 y después que lo detiene N2, B salta con B3 al punto vital 1/2. Exactamente en este punto N hubiese dividido su territorio en dos ojos. N4 defiende y trata al mismo tiempo de preparar un segundo ojo. B5 prepara un ataque y N6 pretende solucionar el problema y se sorprende terriblemente cuando B con B7 ataca de manera deliberada una piedra n. N no puede conectar en (A) pues sólo le queda un grado de libertad. Con esto se extingue el sueño por los dos ojos.

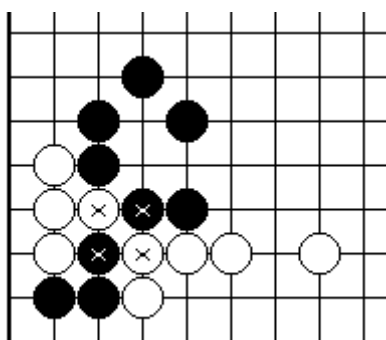


El Dia.101 demuestra la seguridad de la esquina n. Si B intenta saltar al punto vital 1/2 como en el caso anterior para evitar los dos ojos n, N puede construir con N2 y N4 una situación de alternativa equivalente (Miai). Los puntos (A) y (B) representan aquí el segundo ojo para N. Con B5 B puede jugar una amenaza Ko en todos los casos.

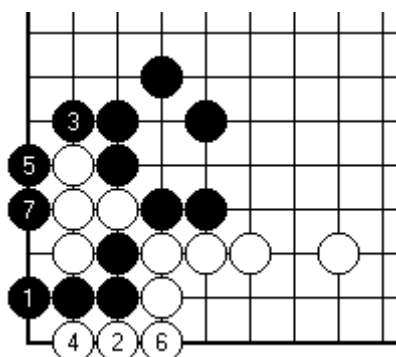
El Sagari Tesuji

La palabra japonesa Sagari significa bajar o colgar hacia abajo. En el Go esto es una jugada que se extiende hacia el borde del tablero. Como Tesuji son caracterizadas

jugadas muy sutiles y llenas de variantes muy suspicaces. A través del Sagari Tesuji no sólo se aumenta el número de grados de libertad de un grupo que está envuelto en una lucha de vida o muerte, sino que también se incrementa la estabilidad del grupo amenazado (ver Dia.79).



Dia.102



Dia.103

Las 4 piedras marcadas en el Dia.102 forman un corte cruzado que conduce a una lucha de vida o muerte. El balance de los grados de libertad es favorable a B, que tiene 4 por 3 N. Es el turno de N y este se ayuda del Sagari Tesuji. Esta jugada debe hacerse naturalmente hacia el borde que amenace con mayor fuerza al grupo débil contra el cual se lucha. El Dia.103 muestra la maravilla con la que el N logró, siendo el más débil derrotar a su oponente. Una circunstancia especial viene aquí en ayuda del Sagari Tesuji. La propiedad de la esquina de tener sólo 2 grados de libertad, hace que la persecución de N por parte de B sea muy lenta. Después de B4, B debe conectar sólidamente sus piedras antes de poder ocupar la esquina y este es precisamente el tiempo que necesita N para ganar su lucha.

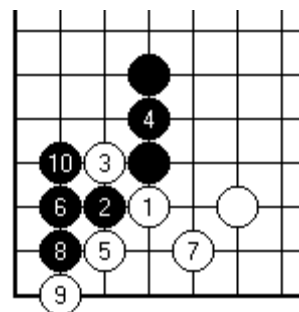
Este Sagari Tesuji ya fue empleado en el Joseki con ventaja del Dia.79. Ahí fue la jugada N4. B3 había producido el corte aquí y N debió extenderse a continuación con el Sagari Tesuji hacia el borde. Después de estas jugadas la posición de N se volvió prácticamente inatacable.

El juego de sacrificio

También el sacrificio puede ser visto como un tipo de Tesuji. No siempre hay que aferrarse a la idea de conservar bajo cualquier motivo todas las piedras. Es comprensible que un intercambio favorable no debe ser pasado por alto. A menudo es muy difícil reconocer las ventajas en tales intercambios. En general se dice: se puede hacer un sacrificio para impedir la formación de ojos al contrario, es decir para matar un grupo, o para tomar una parte de este, o para causar molestias en el enemigo si este acepta el sacrificio. Por lo menos el sacrificio debe darle la iniciativa al que lo realiza.

El sacrificio trae la iniciativa

El Dia.104 muestra un Joseki con el que B después de las 2 primeras jugadas usuales entra en contacto con B1. Después que N contesta con N2, B sacrifica B3. N se extiende después del corte. B5 hasta B7 son jugadas forzadas. N8 penetra la

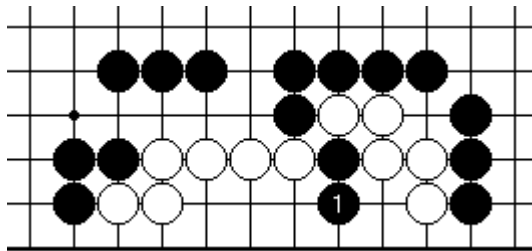


esquina y B9 provoca la jugada deseada N10, con la que N pierde la iniciativa. Si N no defiende con N10, B se extiende con B3 y captura 3 piedras n.

Aquí deciden los 3 grados de libertad de B contra solo 2 de N.

El sacrificio causa molestias al contrario

Si una piedra está capturada en la 3ra línea, entonces debe extenderse con otra piedra hacia la 2da línea. El Dia.105 aclara el sentido de este sacrificio. Las 2 piedras n toman parte ahora en una lucha a vida o muerte, y B deberá capturarlas si pretende conservar su cadena derecha. Si N no hubiese jugado N1, B podría con una sola piedra capturar la piedra n encerrada.

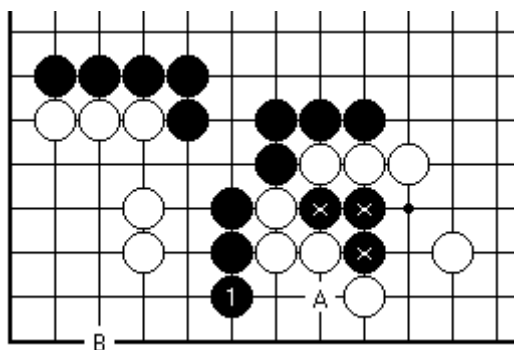


Por ejemplo, ahora que N ha utilizado otra piedra en esta lucha, a B no le basta con una piedra para resolver la situación, él necesitará por lo menos de 3 piedras para poder quitar con mucho esfuerzo este obstáculo de su camino, que N ha preparado añadiendo sólo una piedra. Por esta piedra n adicional, B tiene que ocupar por lo menos 3 puntos de su región. El sacrificio de N

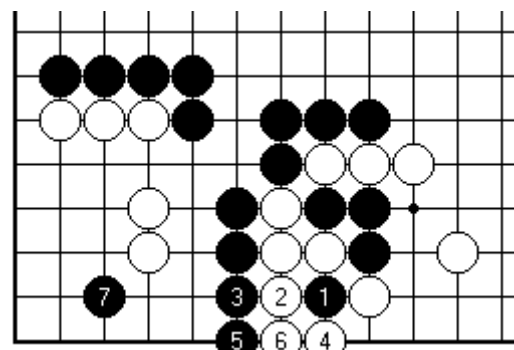
salió compensado con 2 puntos de ganancia y además la iniciativa.

El sacrificio aniquila al contrario

El Dia.106 muestra una situación en la que es difícil ver la posibilidad de un bonito sacrificio. A través de este ejemplo se debe comprender el enorme valor que tiene el sacrificio. N debe cuidar naturalmente que los 2 grupos b permanezcan divididos. N puede, con N1 amenazar 3 piedras b en (A) y al mismo tiempo ocasionar grandes daños en la esquina b con el salto largo del mono a (B). Esto parece ser muy exitoso, sin embargo N1 no es una buena jugada. N puede lograr aún más sacrificando una piedra como muestra el Dia.107 con N1.



Dia.106

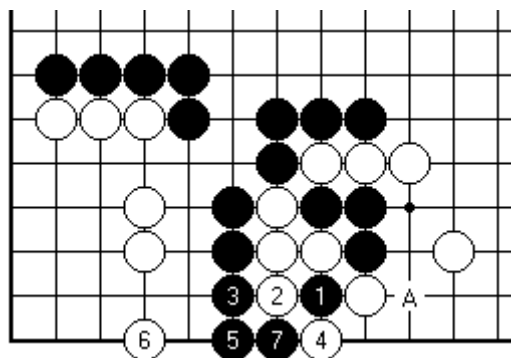


Dia.107

Con esto N puede jugar las iniciativas N3 y N5, que B debe responder obligatoriamente, si no quiere perder las 3 piedras atacadas por N1, lo que significaría también rescatar las 3 piedras n que antes eran prisioneras. Después que N ha llegado hasta el borde del tablero y ha logrado su estabilidad por el lado derecho, puede penetrar la esquina b, pero

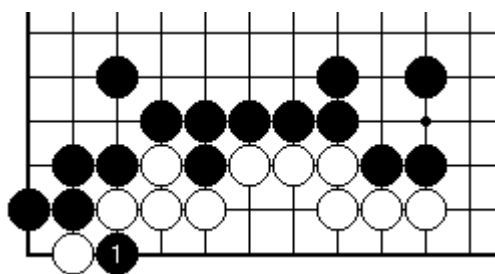
ahora con mucho más fuerza con N7. Esta jugada es tan fuerte que el grupo b en la esquina ya no tiene posibilidades de vivir, lo que significa por otro lado que B no debió aceptar el sacrificio N1, pues su grupo en la esquina era muy costoso.

El Dia.108 muestra como B debe tratar esta situación. Se juega igual que antes sólo que en el momento oportuno hay que prevenir el salto n a la esquina. Después de N7, B no debe conectar en 1, pues entonces N capturaría 7 piedras b jugando en (A).

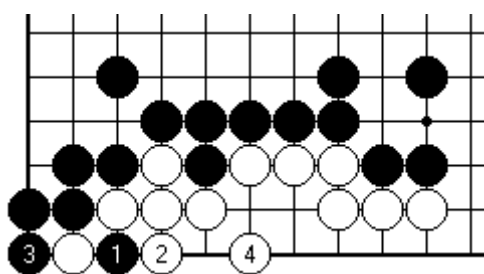


El sacrificio en el final

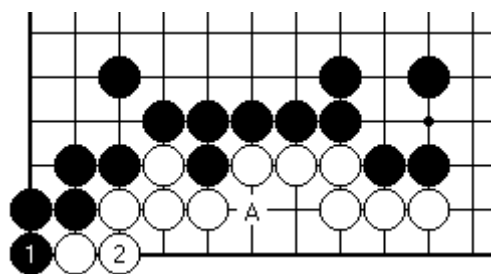
N sacrifica en el Dia.109 una piedra con N1, lo cual no es un verdadero sacrificio, pues ahora B debe reducir su región en un punto. Es decir, N1 sólo representa un intercambio forzado de puntos. Este intercambio de puntos es aconsejable en principio, pues a menudo hace insuficiente el espacio para la formación de los ojos del enemigo. En este ejemplo se trata de otra ganancia. En el Dia.110 B toma el sacrificio con B2 y N pone una piedra b en Atari con N3. Ahora B no puede defender esta piedra, pues debe asegurar el corte interior con B4. El Dia.111 muestra el caso en que N no hace uso del intercambio de puntos. Ahora B no debe defender el corte en (A); sin pérdida de algún punto con esa jugada interior defensiva, que ahora no es necesaria.



Dia.109

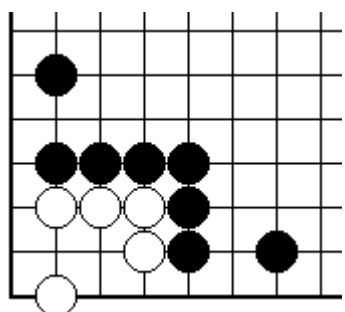


Dia.110

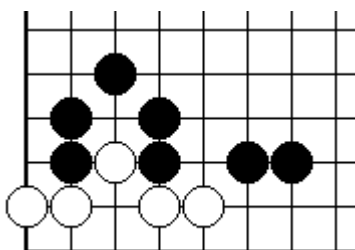


Dia.111

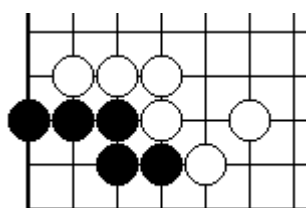
Problemas



Dia.112



Dia.113

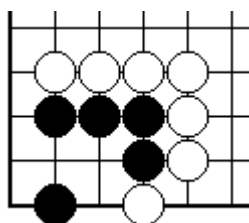


Dia.114

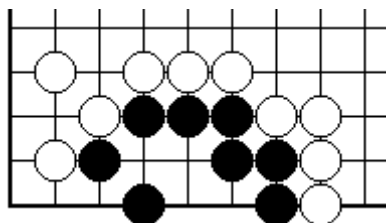
Dia.112. N comienza y mata a B. En este ejemplo debe ser probado el valor del sacrificio. ¿Compensan las ganancias las pérdidas producidas?

Dia.113. N comienza y mata a B. Aquí se cumple lo mismo que en el problema anterior, no basta con sacrificar una piedra.

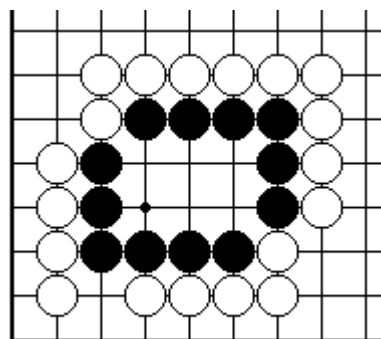
Dia.114. N comienza y vive. ¿Dónde se encuentra el punto divisorio que posibilita la situación de alternativas equivalentes para la formación del segundo ojo?



Dia.115



Dia.116



Dia.117

Dia.115. N comienza y vive. N debe encontrar el punto vital. Se aconseja recordar este esquema con su punto vital, pues esto será de una gran ayuda para el futuro.

Dia.116. B comienza y mata a N. El único punto correcto entre los cuatro posibles debe ser hallado. Después de la respuesta de N, B debe continuar jugando de manera tal, que la próxima jugada de N implique un Atari para el mismo.

Dia.117. N tiene una región de 6 puntos. B comienza y mata a N.

Lección 5

Palabras claves: estadística del Fuseki, aperturas paralelas y diagonales, división del Fuseki, Shusaku, jugada en diagonal Shusaku, principios del Fuseki, Fuseki semi Shusaku, aperturas abiertas y semiabiertas, la trampa del ratón y Geta, como salvar una laguna.

División de Fusekis

El comienzo del juego, Fuseki en japonés, pone ante problemas incluso a los mejores profesionales. No obstante con el decursar de los años han cristalizado estructuras estándares. También en nuestros días aparecen ocasionalmente algunas de ellas. Debido a que la diferencia de juego entre los profesionales y los amateurs es tan grande (a menudo 9 piedras de ventaja no son suficientes) las estrategias de los grandes pueden ser vistas como ejemplos óptimos para los consumidores normales.

Un total de 379 partidas entre profesionales fueron revisadas estadísticamente. De aquí se obtuvieron los resultados siguientes para el primer movimiento.

1.	3/4	246	65 %
2.	4/4	81	21.5 %
3.	3/3	28	7.5 %
4.	3/5	15	4 %
5.	4/5	5	1 %
6.	10/10	4	1 %

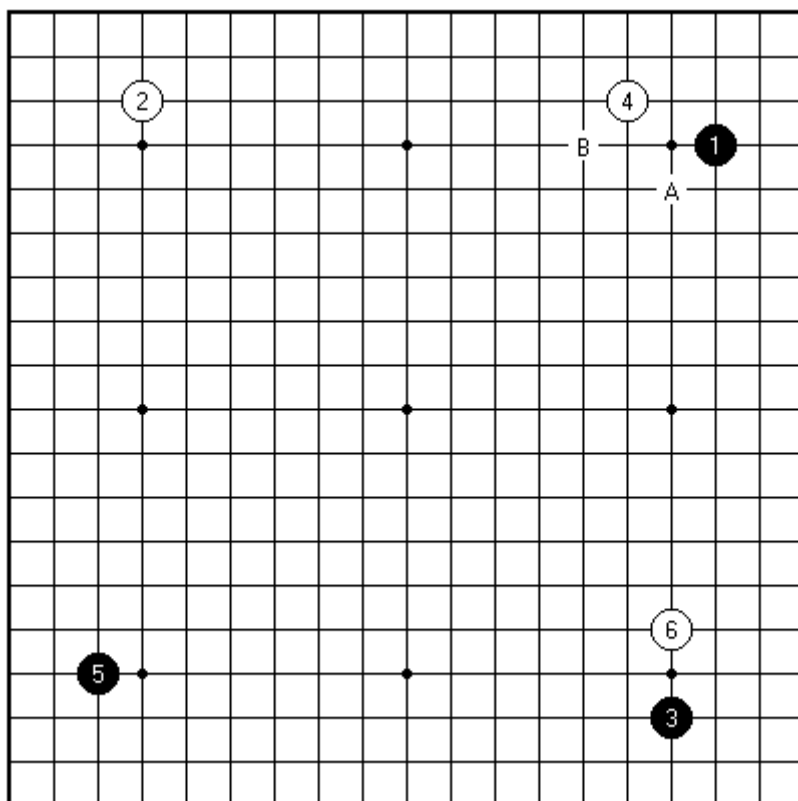
El punto 3/4 es de manera evidente el más favorecido. La razón de esto está dada en que este punto representa un compromiso entre la 3ra y 4ta línea, o sea, entre la línea de territorio y la de influencias. El punto 4/4 trae sólo influencia hacia el centro del tablero y

no tiene ninguna pretensión sobre la esquina (3/3 vive siempre). El punto 3/3 es un invento del siglo XX y no se ha impuesto aún con mucha fuerza. Por lo menos el punto 3/3 asegura una esquina sólida con una sola piedra. Los otros puntos son menos interesantes para el amateur.

En lo esencial el amateur debe conocer 2 tipos de Fuseki. Estos son los de tipo paralelo y diagonal. Un buen Fuseki equilibrado debe comenzar con 4 piedras, de las cuales cada una está en una esquina diferente. Estamos en el caso de un Fuseki paralelo cuando uno de los rivales posee 2 esquinas adyacentes y el otro las otras 2 paralelas a estas. El Fuseki es diagonal si cada jugador domina 2 esquinas opuestas del tablero. Visto de manera general se puede afirmar que en el Fuseki paralelo las esquinas se ayudan mutuamente, mientras que el diagonal tiene un carácter más agresivo.

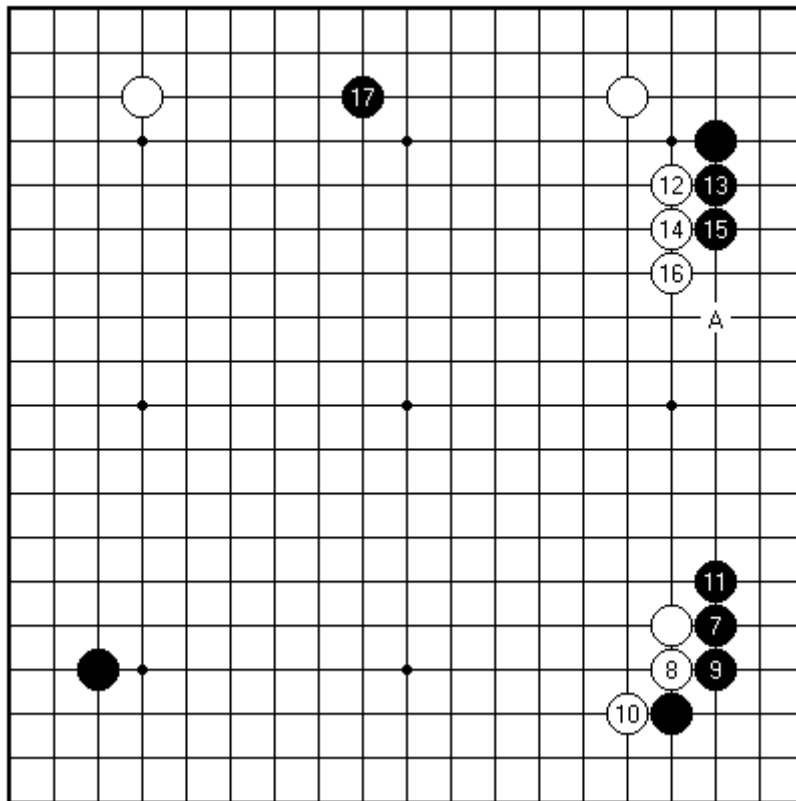
La división de Fusekis (en el apéndice) muestra aperturas con la primera piedra sobre el punto 3/4. Aquí pueden ser repasadas las variantes más usuales hasta la jugada 14. La división para el punto 3/4 es la más importante. En esta tabla el nombre Shusaku se menciona varias veces. El Fuseki Shusaku es quizás el más famoso y también uno de los más antiguos.

El Dia.118 muestra un comienzo típico de este Fuseki. N ocupa 3 veces consecutivas una esquina en el punto 3/4, mientras que B corre detrás de N por lo menos 2 veces. Esta vieja forma de este casi endiosado Shusaku, aconseja para N ahora N7 sobre el punto (A). Esta es la famosa jugada en diagonal Shusaku. El sentido de esta jugada es presionar sobre B4. Si B no responde a N(A), N puede presionar a B4 con N(B) en ese lateral.



Dia.118

Ahora el Dia.119 nos presenta una variante más moderna. Con N7, N inicia una lucha cuerpo a cuerpo que B tiene que aceptar. Ambos conducen la lucha hasta el momento necesario en que se produce una cierta estabilidad. N pierde aquí la iniciativa, pues no quiere ser encerrado en la esquina. B12 pone en claro el gran valor del movimiento en diagonal Shusaku, pues N es presionado en el lateral ahora. El gran valor del movimiento en diagonal Shusaku se fundamenta en que este es realizado en la cuarta línea, la línea de influencias. Con una piedra sobre la 4ta línea no se puede ser presionado hacia el borde. Después de B16 parece ser que N tiene una cierta desventaja. Ahora es Joseki si N intenta escapar de la esquina con (A). Pero en esta situación de desventaja N debe tomar la iniciativa, pues en caso contrario B dominará de buen gusto el lateral superior, con una jugada en el punto de ventaja de este lateral. N17 es una jugada excelente, que contiene de manera exacta una situación de alternativas equivalentes.

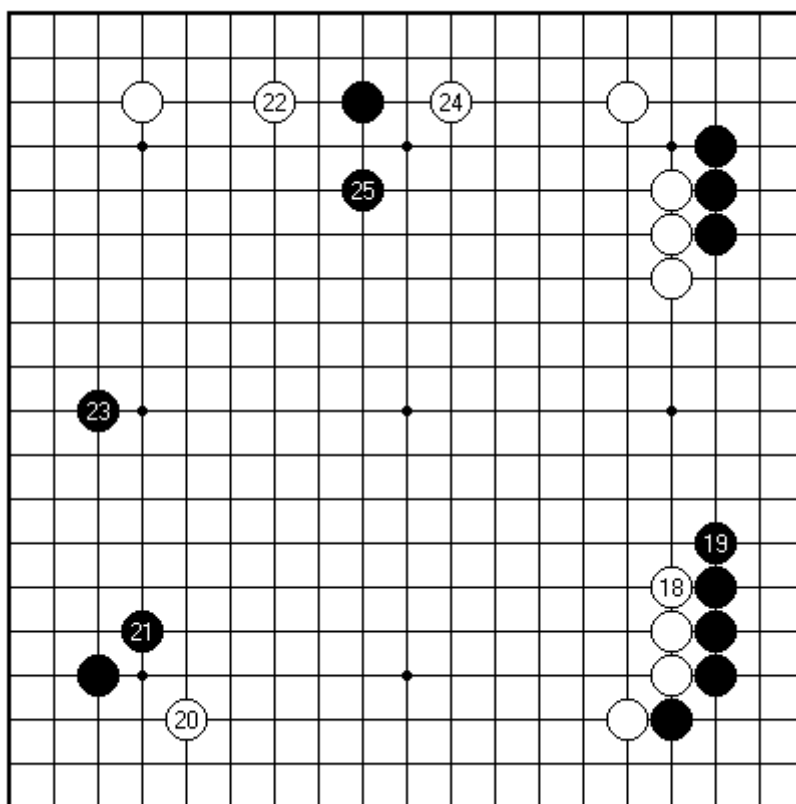


Dia.119

En el Dia.120 B incrementa su influencia con B18 y N le responde con N19 para mantener su dominio en el lateral derecho. B20 ataca la 3ra esquina n y N se defiende con la ya sabida jugada en diagonal. B22 construye una estructura ideal y ataca al mismo tiempo una piedra n en el lateral superior. N renuncia a su alternativa, pues en el lateral izquierdo no existe aún ninguna piedra. Ahora toca por supuesto B24, la cual significa una iniciativa que posibilitó la última jugada de N. N tiene que escapar al centro con N25.

El Dia.121 muestra el paso gradual hacia el medio juego, donde comienzan las primeras luchas cuerpo a cuerpo. B26 ataca la esquina, que N defiende naturalmente. B28

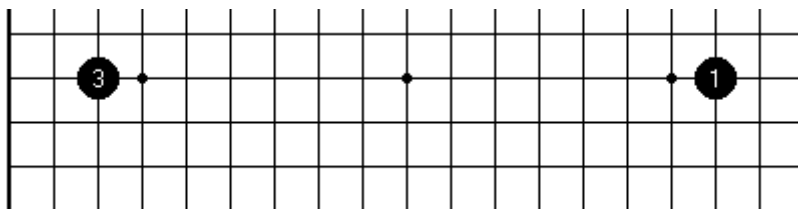
consolida la esfera de influencias de B en el lateral inferior. N hace una ruptura en el territorio b desde N29 hasta N35, utilizando para esto las debilidades de B. B34 es una jugada mitad de escape, pero que también mira hacia el lateral derecho.



Dias.120 y 121

El Dia.122 muestra una apertura paralela. N1 tiene al lado izquierdo un flanco abierto, que preferiblemente el defendería en el punto (A) sobre la 3ra línea. Esto es lo que hace él ahora en cierta medida, pero desde la lejanía, pues ocupa la otra esquina en el punto 3/4 de manera tal que la piedra cae sobre la 3ra línea antes deseada. Si B ataca ahora en (B), N juega el movimiento en diagonal ya estudiado sobre el punto (C) que es una iniciativa y después puede asegurar con otra jugada el lateral inferior.

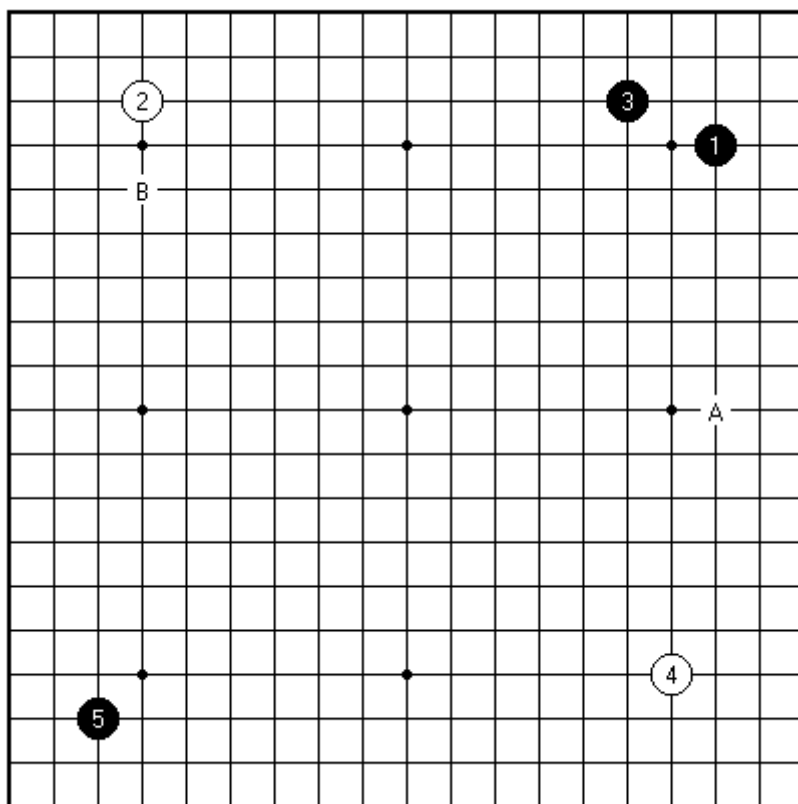
También es posible lo opuesto del semi Shusaku.



Dia.123

En el Dia.123 los flancos abiertos de ambos Shusaku están uno frente al otro. Si B ataca alguno de los flancos, puede ser respondido con una jugada pinceta. Por juegos abiertos se entiende aperturas como muestra el Dia.123, y se piensa con esto, que el que posee las esquinas no las defiende sino que pasa directamente a un contraataque. En las aperturas semiabiertas se defiende por lo menos una esquina.

Para finalizar, el Dia.124 le muestra al principiante otra forma aconsejada.



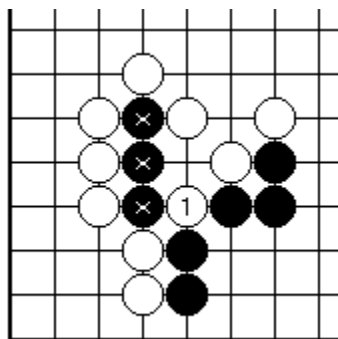
Dia.124

N rehusa la selección del Fuseki paralelo o diagonal y asegura primeramente su esquina con N3. B que ha tomado el papel de atacante, ya que N está en retraso, puede escoger el agresivo Fuseki diagonal y en este caso N puede jugar en la 4ta esquina sobre el punto 3/3 asegurando con esto dos esquinas. Ahora los puntos (A) y (B) son una bonita situación de alternativas equivalentes. N puede ocupar (A) logrando una forma ideal en el lateral, o puede atacar la esquina b en el punto (B).

Finalmente queremos decir que la división de Fusekis puede ser aprendida como un manual corto y concentrado de los tipos de aperturas más importantes. Si uno se puede atener a una de estas formas mostradas se puede tener la certeza de caer en un medio juego agradable.

La trampa del ratón

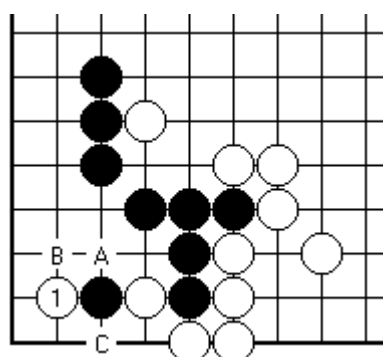
Como trampa de ratón se conoce una técnica especial para capturar piedras. Al igual que al ratón se le pone de carnada un pedazo de tocino, en el Go se le ofrece al contrario una piedra a comer. Si este toma dicha piedra entonces se pone el mismo en Atari y pierde un gran número de piedras.



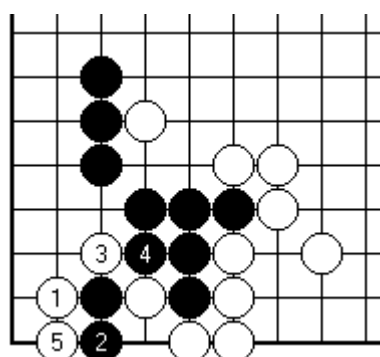
En el Dia.125 B le ofrece a su contrario la piedra B1. Si N toma esta piedra entonces pone a la piedra con que tomó y las tres piedras marcadas en Atari. B puede capturar entonces jugando sobre B1, las 4 piedras n. Tan pronto como B1 sea colocada, N debe dejar la situación intacta, pues tomar sólo significa un intercambio de puntos y no se gana nada con esto. Más tarde cuando una amenaza Ko sea necesaria, N puede tomar B1 y amenazar salvar sus 4 piedras. Esta amenaza Ko vale 8 puntos: 3 piedras n y 4 puntos de territorio son 7 puntos y la piedra b tomada también ha de ser contada. Si esta amenaza

Ko no es utilizada porque no se da ningún Ko o porque la amenaza no es suficientemente buena, entonces se deja permanecer la posición así hasta el conteo final de la partida.

En el Dia.126 B salta intrépidamente con B1 hacia la esquina n. Si N intenta cortar a B como se muestra en el Dia.127, entonces B construye una trampa de ratón. Después de B5, N pierde no solamente 2 piedras sino que debe entregar también de manera innecesaria un buen pedazo de su esquina. N debe jugar su N2 en el Dia.126 en el punto (A), luego B conecta en (C) y N cierra su territorio en (B). La piedra b sobre d2 no molesta, pues ella no está dentro del territorio n. Las piedras b no están totalmente conectadas entre sí. Más tarde en el final, las piedras b deben ser conectadas en b1 y d1. Por su parte N ha de conectar en d3.



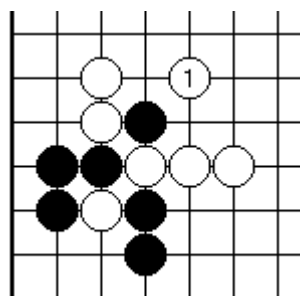
Dia.126



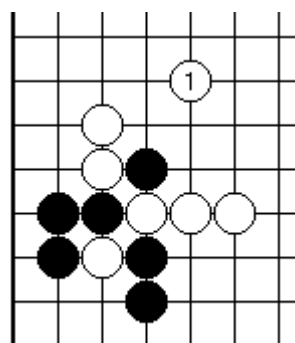
Dia.127

Geta

Geta son las sandalias de madera típicas de Japón, que se pueden apreciar debajo de la planta de los pies con altos tacones de madera. Inicialmente estas sandalias fueron pensadas para las calles encharcadas por la lluvia, de manera tal que sólo se ensucian los tacones de madera pero no así el zapato ni los pies. Así como con los Geta se atravesaba la tierra húmeda, fue introducida la jugada Geta en el Go. Aquí es salvada una laguna, una laguna que aún está por cerrar, para poder capturar una cadena de piedras enemigas o también una piedra solitaria.



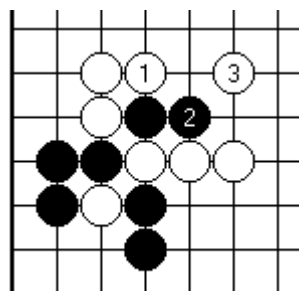
Dia.128



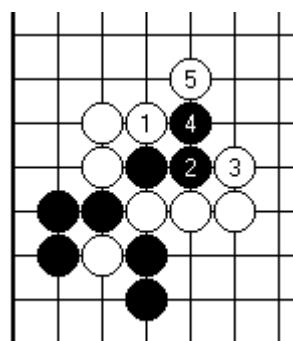
Dia.129

Los Dias.128 y 129 muestran la jugada Geta B1. La piedra n no puede escapar a la trampa de B.

En el Dia.130 se muestra una tercera posibilidad de jugada Geta. Esta variante se utiliza cuando B quiere hacerse más fuerte en el lateral izquierdo. El Dia.131 muestra una técnica pariente de la jugada Geta: la escalera. Por supuesto no es aconsejable sustituir Geta por la escalera, en primer lugar, porque puede haber una brecha en el camino de la escalera y en segundo porque N puede jugar una piedra oportunamente en el camino de la escalera que sea iniciativa. En este caso B tendría que matar la escalera, y N fortalecería oportunamente la piedra que jugó. Dicho más brevemente: si una escalera puede ser sustituida por una jugada Geta entonces debe hacerse.



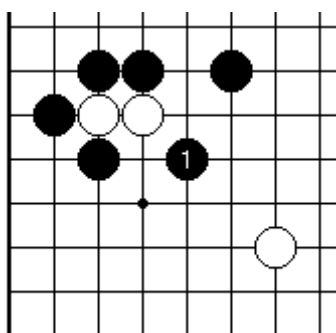
Dia.130



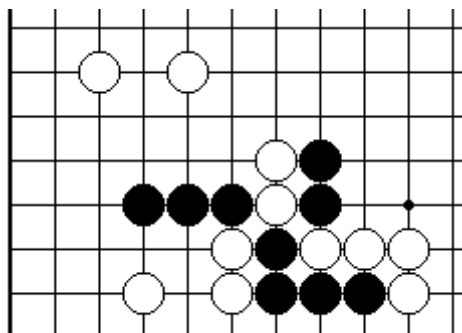
Dia.131

Dia.132. La escalera fracasa en este caso. Hay que ayudarse con Geta.

Dia.133. El que tenga el turno puede lograr mucho y precisamente con Geta. De esto depende en gran medida la vida de las 4 piedras n en el lateral.

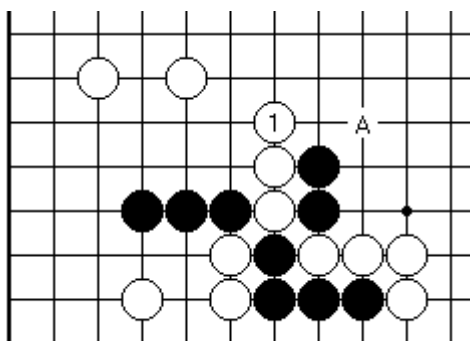


Dia.132

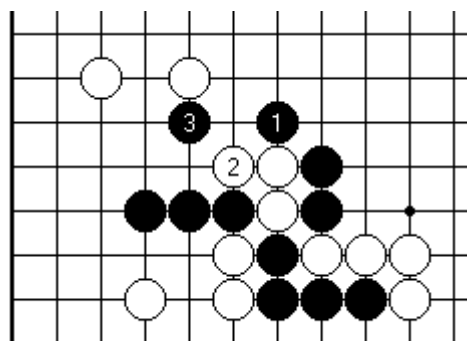


Dia.133

Dia.134. Es el turno de B. Ahora mueren 4 piedras n y los otros 2 grupos se debilitan ostensiblemente. N debe tratar de vivir en la esquina mientras que B captura 2 piedras n con Geta en (A).



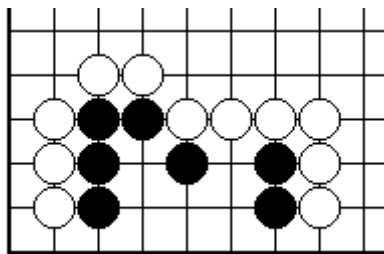
Dia.134



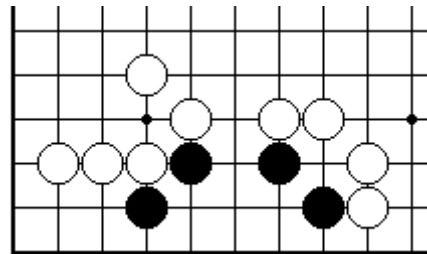
Dia.135

En el Dia.135 N comienza. Con N1 pone en Atari a las 2 piedras b y las captura después con la jugada Geta N3. Ahora los que quedan en una situación precaria son los grupos de piedras b.

Problemas



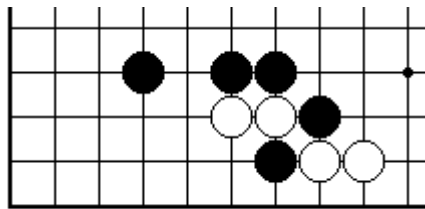
Dia.136



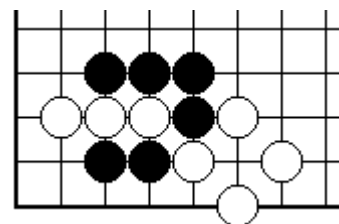
Dia.137

Dia.136. N comienza y vive. N tiene un territorio muy aglomerado. El debe tratar primeramente de construir un ojo verdadero.

Dia.137. N comienza y vive. Las 4 piedras n tienen una distribución muy aislada. 2 de las piedras n pueden ser cortadas. Aquí N debe interesarse primeramente por este corte.



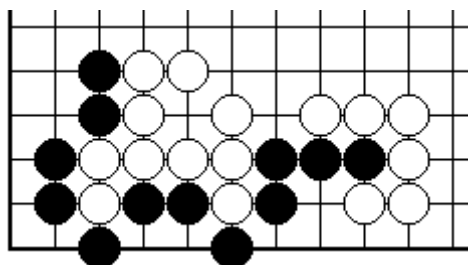
Dia.138



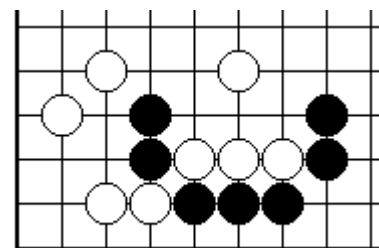
Dia.139

Dia.138. N comienza y captura 2 piedras b. La piedra solitaria n que está cortada tiene sólo 2 grados de libertad. Estos grados de libertad resultan muy pocos para capturar a B.

Dia.139. N comienza y captura 3 piedras b. Aquí se cumple lo mismo que en el problema anterior.



Dia.140



Dia.141

Dia.140. B amenaza y captura 4 piedras n. N tiene en el lateral inferior 4 cortes que no le es posible defender a tiempo.

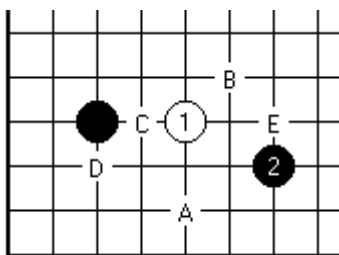
Dia.141. N comienza y captura 3 piedras b. Esta estructura debe recordarse bien. Es conocida como el nido de las cornejas. Tres jóvenes cornejas están en el cerco n: el nido. N debe evitar que B se construya un Bambus para el escape (quizás ayude un sacrificio).

Lección 6

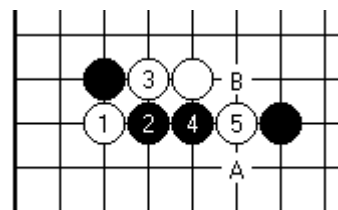
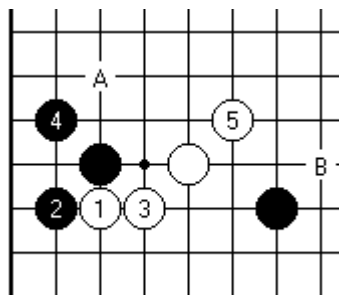
Palabras claves: Joseki de partidas sin ventajas con cortes y sacrificios, colección de Josekis, conejillo 6, aglomerado 7, jugadas de caza y escape, jugadas rectas y oblicuas, balance del final del juego, relación del valor entre la iniciativa y la no iniciativa.

Un Joseki pinceta para partidas sin ventajas

Como continuación del capítulo anterior sobre Josekis, ahora trataremos un Joseki para partidas sin ventajas del tercer tipo o más exactamente un Joseki pinceta.



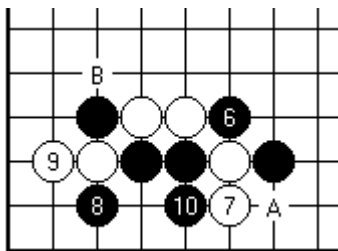
En el Dia.142 B ataca la piedra n sobre la 4ta línea. Esta es una de las 2 maneras fundamentales de atacar el punto 3/4, la otra utiliza la 3ra línea. N presiona con N2 al atacante. Ahora B tiene 2 opciones principales para proseguir. Con (A) y (B) B mantiene a las 2 piedras n divididas. B puede también por otro lado hacer contacto en (C), (D) y (E), lo que provoca inmediatamente una lucha cuerpo a cuerpo. A continuación ofrecemos la variante utilizada más a menudo por los amateurs, en los que B hace contacto con (D) .



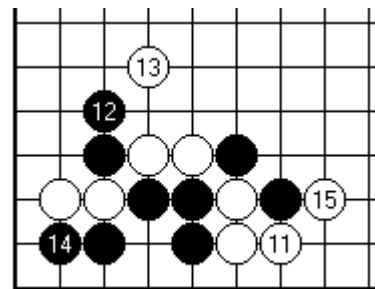
N tiene la opción ahora de hacer contacto con esta piedra b por uno u otro lado, como muestran los Dias.143 y 144. En el primer caso N pretende asegurarle la vida a sus 2 grupos por separado. B tiene una situación de alternativas equivalentes en los puntos (A) y (B). En el segundo caso se llega más rápidamente a una lucha cuerpo a cuerpo. Después de B5, N debe poner esta piedra en Atari. A menudo se escoge la variante en (B) que se muestra en el Dia.145.

Después de N10, B puede elegir hacia que lado desarrollarse con (A) y (B).

En el Dia.146 B se decide por el lateral inferior. N permanece encerrado en la esquina con una vida segura. B puede ampliar su territorio en el lateral inferior, sin embargo debe aún luchar con otro grupo por B13, hasta que este se encuentre seguro. En el Dia.147 N y B llegan a una posición que les posibilita a ambos la salida hacia el centro del tablero. B debe usar esta variante cuando N no tenga apoyo en la esquina inferior derecha. Hasta aquí el Joseki.



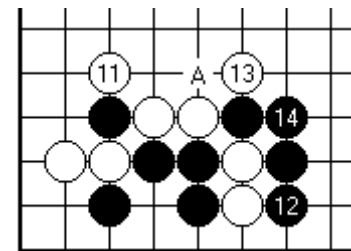
Dia.145



Dia.146

Para finalizar serán presentados ahora 2 consejos de gran importancia. En el Dia.145, B se ha extendido con B9. Esta piedra adicional es jugada primeramente con la idea de un sacrificio como muestra el diagrama siguiente. El objetivo es causarle molestias al contrario durante la captura de este sacrificio, pues para capturar B9, N deberá emplear por lo menos 3 piedras. Entonces: se considera que de manera general, una piedra en la 3ra línea que haya sido encerrada se puede conectar con otra en la 2da línea.

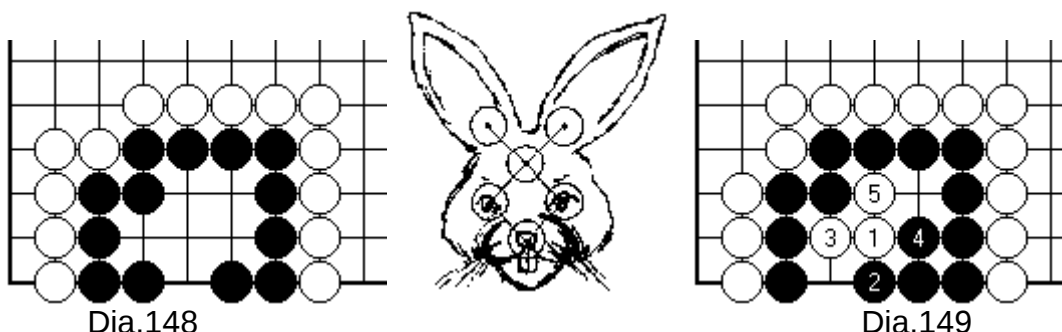
El otro consejo útil se puede extraer del Dia.147. Aquí N no debe forzar a B a tomar la piedra n que está en Atari producto de B11, jugando en el punto 2/2. La razón de esto radica en que entonces N perdería la buena oportunidad de atacar ocasionalmente a B en el punto (A) para aislar la piedra B13.



Nos podemos remitir también a la pequeña colección de Josekis en el apéndice. Esto es una recopilación de Josekis para juegos con y sin ventaja. Esta colección debe ser utilizada sólo como obra de consulta, pues incluso un maestro no domina todas estas variantes. Estos Josekis fueron definidos sobre el sistema algebraico que se muestra en el Dia.7 hasta un máximo de 22 jugadas.

Un territorio de 6 puntos en peligro

En la lección 2 y bajo el título “Territorios vivos” se había afirmado que regiones de 6 puntos viven de cualquier manera. Sin embargo hay una excepción. Existe una forma específica de región de 6 puntos que está siempre bajo amenaza. Para recordar más fácilmente esta forma característica, el autor de un libro inglés de Go le ha dado el nombre de conejillo 6. El Dia.148 muestra esta estructura.

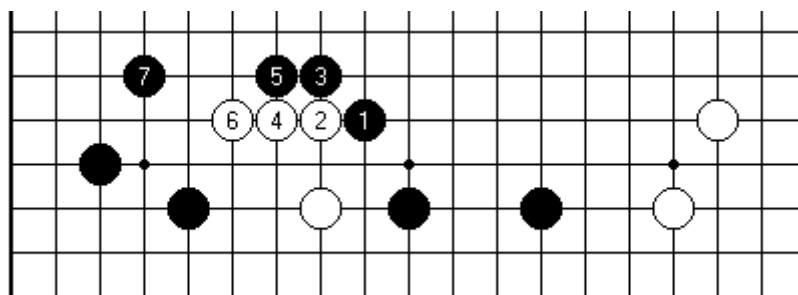


Si B juega en el punto central de esta región aglomerada, a N ya no le será posible transformar su territorio en una región alargada con 4 puntos o más, que sea capaz de vivir. El Dia.149 muestra una situación similar, pero con una región de 7 puntos en la que N logra salvar su grupo. Si aquí B pone otra piedra entonces N toma 4 piedras b, liberando un territorio alargado de 4 puntos, el cual es suficiente para vivir. Naturalmente B no debe poner más piedras en la posición del Dia.149, pues sólo sería una pérdida ya que las piedras b y n viven en comunidad. Estamos en presencia de un Seki.

Para ejercitar se proponen las demás formas de territorios de 6 puntos, que viven sin excepción, bajo la condición de que la cadena que rodea la región esté conectada fuertemente.

Jugadas de escape y caza

El carácter de las jugadas en el Go se puede describir y dividir de muchas maneras diferentes. Una forma conocida es el ataque y la defensa. Un tipo especial de ataque y defensa es la caza y el escape. Ambas son técnicas del comienzo del juego. No tiene lugar por lo tanto una lucha cuerpo a cuerpo, sino que se dejan actuar a las piedras desde la lejanía y precisamente desde aquí debe aprenderse a conocer el carácter de determinadas jugadas.



Dia.150

En el Dia.150 se muestran a la vez ambos tipos de jugadas. N1 y N3 son jugadas de caza típicas, así también la posterior N7. Por otro lado B2, B4 y B6 son claramente jugadas de escape.

La diferencia esencial entre estos tipos de jugadas radica en la forma en que estas se desarrollan. Cuando las piedras escapan lo hacen generalmente en forma rectilínea, mientras que las piedras a la caza utilizan a partir de sus posiciones sólidas las debilidades de los movimientos oblicuos. A estos movimientos oblicuos pertenecen la conexión en diagonal, el salto corto y largo de caballo. Las ventajas de los movimientos oblicuos durante la caza radican en que son más capaces de encerrar que los rectilíneos, y al mismo tiempo restringen efectivamente la libertad de movimientos de las piedras que escapan. Las piedras que escapan deben ser situadas de tal manera que no puedan ser divididas. Es una propiedad de los movimientos oblicuos, que estos pueden ser divididos más fácilmente que los rectilíneos.

Aquí sólo se ha explicado el carácter de 2 tipos de jugadas diferentes. A esto se debe agregar que las jugadas no siempre actúan de esta manera tan pura. La mayoría de las veces las piedras están dispuestas de manera mixta, de forma tal que la defensa y el ataque están estrechamente relacionados. A menudo es muy difícil decidir si una jugada debe ser interpretada como una maniobra ofensiva o defensiva. El conocimiento del significado de los movimientos rectilíneos y oblicuos puede servir de gran ayuda en momentos de indecisiones.

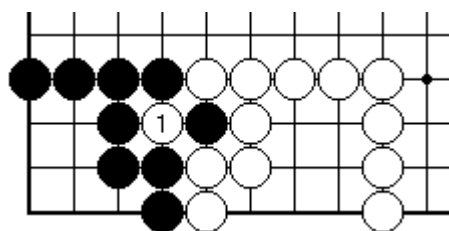
Balance en los finales de juego

Mientras más experimentado es un jugador de Go, entonces en una etapa más temprana de la partida comienza este a contar los puntos de N y B. Los maestros del juego ya comienzan a contar incluso en la apertura, haciendo naturalmente sólo estimados. Pero a medida que comienza a avanzar la partida esta operación se va haciendo también más exacta. En el final del juego el conteo es prácticamente exacto. Los jugadores menos experimentados a menudo se maravillan cuando los grandes maestros se rinden en sus partidas, aún cuando estas parecen equilibradas. Si uno continúa estas partidas hasta el final por sí mismo, se percata de que este maestro hubiese perdido por algunos puntos, lo cual ya había sido previsto por aquel de manera exacta.

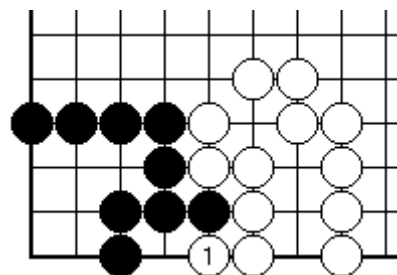
Ahora una partida que ha estado equilibrada hasta el final, no se debe perder producto de un error en el mismo. Para esto se van a presentar a continuación algunas situaciones de final de partida con sus respectivas valoraciones.

½ punto: el Dia.151 muestra un Ko en el final del partido, en el que la lucha incumbe solamente al Ko en sí mismo. B ha tomado con B1 una piedra n y tiene a continuación que defender el Ko. B tiene por lo tanto, para ganar una piedra n que poner 2 suyas. Así que cada una de estas 2 piedras tiene un valor de medio punto. Un Ko de final de partida de este tipo debe ser dejado por lo tanto para los últimos movimientos de la misma.

1 punto: a la vez que comienza a subir el valor del final del juego, comienza también este a hacerse más complicado en cuanto a su naturaleza. En las situaciones de un punto hay que cuidar también del Sente (la iniciativa) y el Gote (la no iniciativa). Por



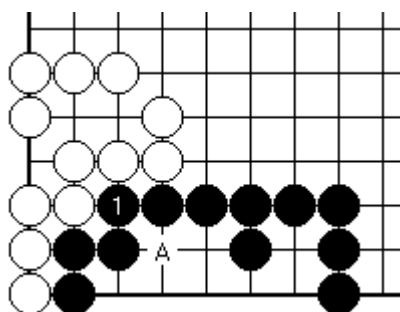
Dia.151



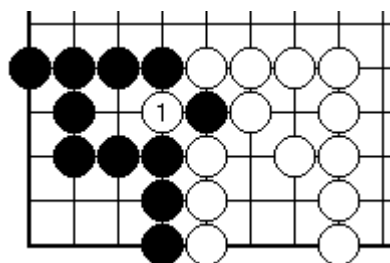
Dia.152

supuesto, primero se jugarán los Sentes, y luego los Gotes, pues estos le reportan la iniciativa al contrario. En el Dia.152 B evita un punto n. Esto representa para B la pérdida de la iniciativa, pero también para N lograr ese punto hubiera representado lo mismo. Otra cosa parece la situación en el Dia.153. Aquí N ha hecho un movimiento defensivo en su cadena y en la parte exterior de esta. Si B juega en el lugar de N1, esto representa Sente, pues N debe defender ahora el corte en el punto (A). Está pues claro, que entre los finales de juego de 1 punto, deben ser escogidos primeramente aquellos que se corresponden con el Dia.153.

2 puntos: aquí y en los próximos ejemplos también se cumple lo dicho hasta el momento. Deben ser diferenciadas las jugadas que son Sente de aquellas que no lo son. Y dentro de las que no lo son, hay que diferenciar las que son Sente y Gote del contrario. Compare usted, en relación a esto, las reflexiones sobre finales de partidas realizadas en la primera lección. Aquí fueron explicados los conceptos Gote-Gote, Sente-Sente y Gote-Sente (ver Dias.28-35).

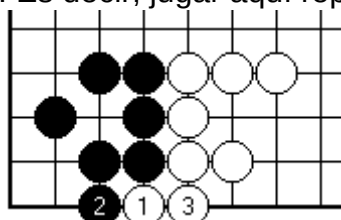


Dia.153

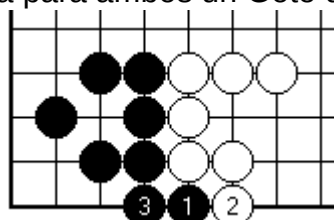


Dia.154

En el Dia.154 B gana un punto con B1 y evita al mismo tiempo que N haga una región de un punto. Independientemente de quién juegue primero, en esta región no se podrá ganar más ningún punto. Es decir, jugar aquí representa para ambos un Gote de 2 puntos.



Dia.155a

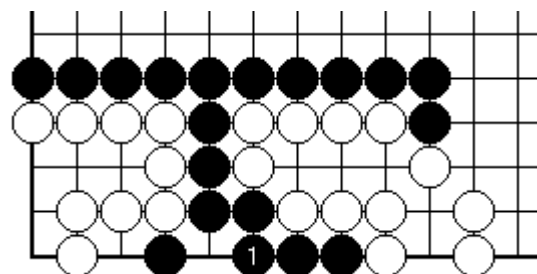
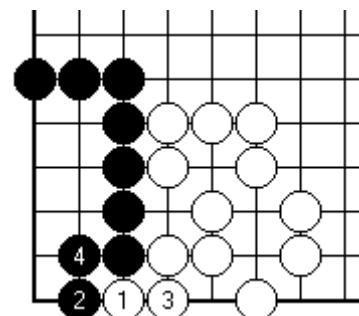


Dia.155b

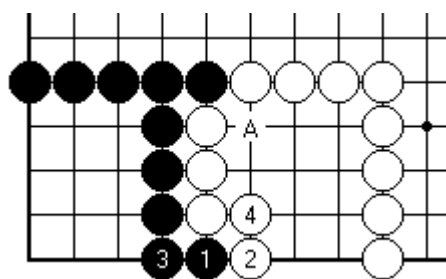
Los Dias.155a y 155b muestran un Gote de 2 puntos muy común. El que comienza le quita un punto al rival y evita a su vez que este le quite un punto a él mismo. Otro ejemplo se puede apreciar en los Dias.32-34.

3 puntos: primero sea remitido al Dia.35 que representa un Gote de 3 puntos para N. Si B comienza, entonces gana 3 puntos con Sente.

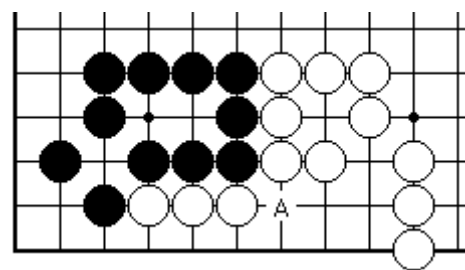
Aún cuando el Dia.156 se parece mucho al anteriormente explicado, aquí se muestra una forma ligeramente distinta, que ocurre en cada partida por lo menos una vez durante el doblaje en la esquina contraria. B comienza con B1 y N termina con Gote. Si N comenzara jugando en el lugar de B3, otra vez esto sería un Gote para él. También en este ejemplo el Sente y el Gote están claramente distribuidos.



El Dia.157 muestra un final de juego de 3 puntos con Gote para ambos. Aquí N ha salvado a 2 de sus piedras con N1. B las hubiera tomado gustosamente y después habría formado una región de un punto jugando a la derecha de N1.



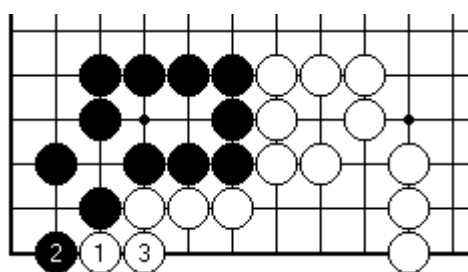
Dia.158



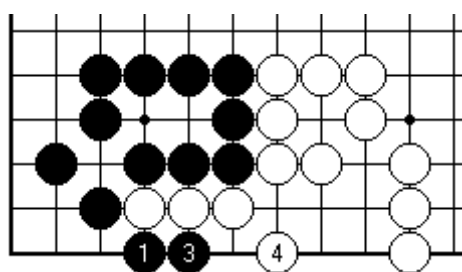
Dia.159

4 puntos: similarmente al ejemplo de los Dias.28-31, el Dia.158 muestra un final de juego de 4 puntos. Aquí como allá se trata de una iniciativa para ambos. La diferencia con respecto al ejemplo anterior está en la posibilidad de corte en el punto (A). B debe defender aquí otra vez con B4. Si se deja a N ocupar el punto 4, entonces este podría con el próximo movimiento poner 3 piedras b en Atari o capturar B2. El Dia.159 muestra una posición en la que se necesita una cierta experiencia si se quiere saber cuál es su valor. Si B empieza entonces la región n es discriminada en 1 punto con Gote. Si es el turno de N entonces la situación no es tan clara. Si N dobla entonces tiene que aceptar también el Gote, pues B no necesita responder. Sólo si N juega otra vez tiene B que contestar y

entonces queda claro que ha perdido este último 3 puntos. Un papel importante juega aquí el punto de corte en (A).



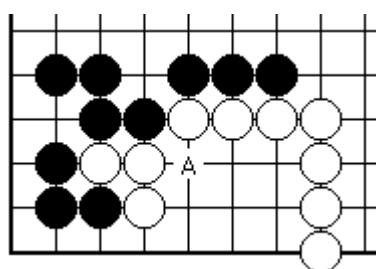
Dia.160



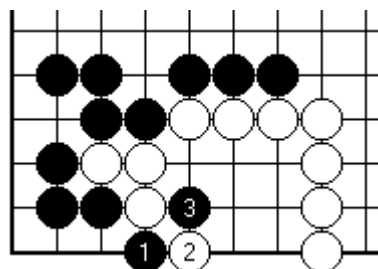
Dia.161

Los Dias.160 y 161 muestran ambas alternativas, el primero cuando comienza B y el otro cuando comienza N. Si se comparan los 2 diagramas entonces se comprende la diferencia de 4 puntos de territorio. En el Dia.161 B no debe después de N1 contestar con B2 en el lugar de N3, pues entonces N conecta con Sente amenazando capturar 4 piedras b (construir y probar). Después de N1 no existe ningún peligro para B, por lo tanto él puede jugar en otro lado del tablero. Dicho de otra forma: B2 en lugar de B4 sólo representa 1 punto más, y esto es muy poco para B en este momento.

5 puntos: los finales de juego de 4 puntos a menudo superan las capacidades de cálculo de muchos amateurs. Si este número se hace más grande, entonces aumenta también la necesidad de presentar la técnica correspondiente a emplear en estos casos.



Dia.162

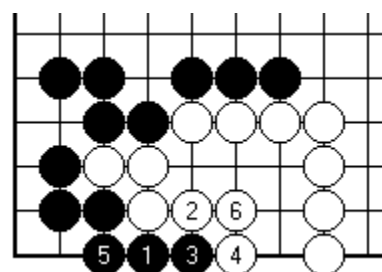


Dia.163

El final del Dia.162 se parece a primera vista a un final de 3 puntos. Pero cuidado, se trata de más puntos, y existe un gran peligro con la posibilidad de corte en el punto (A). Después del sencillo doblaje de N, B no puede ripostar sobre la misma línea, como muestra el Dia.163.

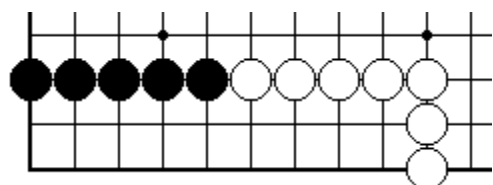
Si B contrarresta oponiéndose con B2, N puede cortar con N3 directamente. Si B toma la piedra N1, entonces N pone las 3 piedras b en Atari y las pérdidas de B son muy grandes. Si B después de N3 protege estas 3 piedras entonces N toma la piedra B2. O sea, B ha hecho una mala jugada con B2.

En el Dia.164, B ha elegido la manera correcta de responder. B6 es necesario, pues en otro caso N puede dar en ese lugar un doble Atari a 4 piedras b y a B4. Si se compara este diagrama con el Dia.162, en el caso de que B se extendiera hacia el borde del tablero, entonces



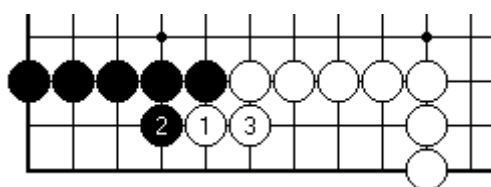
se aprecia que B ha perdido 4 puntos. El quinto punto se produciría si B comienza y penetra la región n en 1 punto. La principal enseñanza de este final de 5 puntos es que nunca se debe responder ante un doblaje en el borde del tablero con una jugada de oposición si esta no es meditada lo suficiente.

6 puntos: en este último caso se tratará más que de contar exactamente, valorar correctamente la posición.

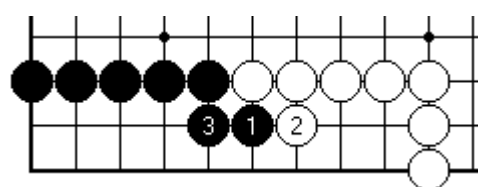


En el Dia.165 lo que toca ahora es el doblaje sobre la 2da línea. En este ejemplo relativamente sencillo es de gran utilidad saber de qué orden es el valor de la posición.

Los Dias.166 y 167 posibilitan una estimación de este valor. Para un cálculo exacto de los puntos en este estadio, los territorios son alargados hasta los bordes. Este tratamiento es permitido en juegos de Gote. La diferencia entre las regiones b y n en uno y otro diagrama es de 3 puntos; B1 y N1 son por lo tanto jugadas de final con un valor de 6 puntos.

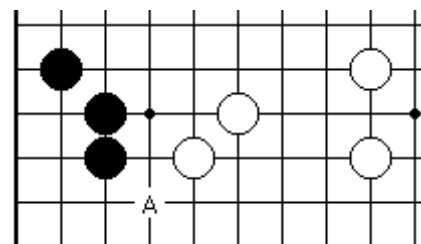


Dia.166



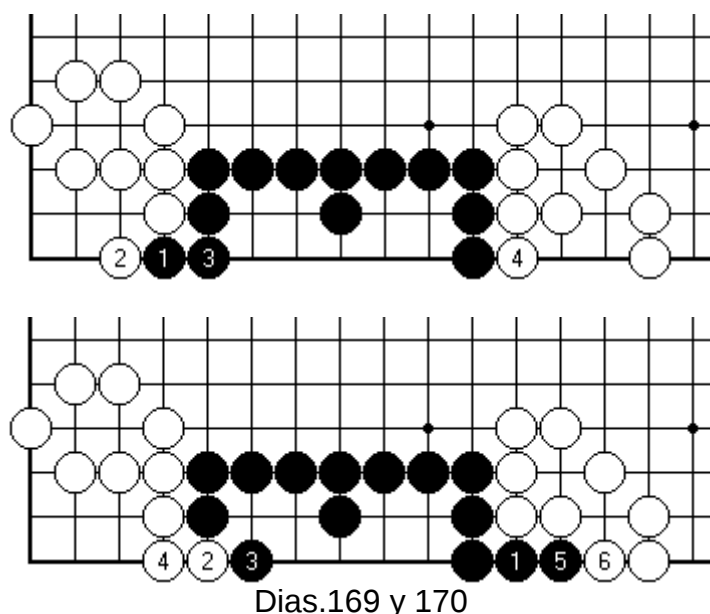
Dia.167

El Dia.168 muestra una posición semejante a la de los diagramas anteriores. Aquí también se trata de una ampliación del territorio a la 2da línea. Solamente hay que decir, que quien ocupe primero el punto (A) habrá obtenido en esta región una ganancia de 6 puntos.



Comparación de maniobras Sente y Gote

Para concluir las reflexiones sobre los finales, haremos detenidamente una importante comparación entre las jugadas Sente y las Gote. En algún momento la partida llega a un punto en que las jugadas Sente tienen un valor muy pequeño, mientras que aún existen Gote muy importantes. La pregunta es entonces, cuando un Gote tiene mayor valor que un Sente. Los Dias.169 y 170 demuestran que un Gote debería ser 2 veces más grande que un Sente. Si la relación 2:1 es sobrepasada o disminuida en 1 punto, entonces la decisión ya se podrá tomar de manera clara.

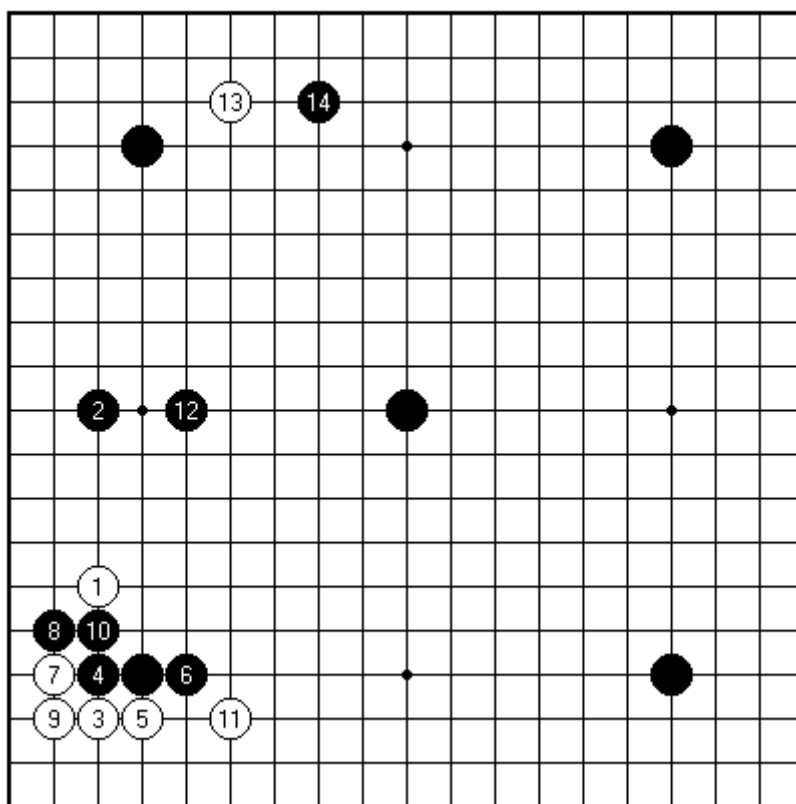


En el Dia.169 N juega primero el Gote de 2 puntos en vez del Sente de 1 punto en el lugar de B4. En el Dia.170 la secuencia de jugadas es la opuesta. Aquí N juega con N1 primero el Sente, que B no debe responder pues sólo representa un Gote de 1 punto. B juega con B2 un Gote de 2 puntos, que es más ventajoso. En los 2 diagramas la diferencia entre la regiones b y n es la misma. Es decir, no ha ocurrido ninguna diferencia en el conteo y sin embargo N ha intercambiado sus movimientos.

Regla a recordar: Un Sente puede ser cambiado por un Gote si sus valores están en una relación 1:2.

Apéndice

Partida comentada con ventaja

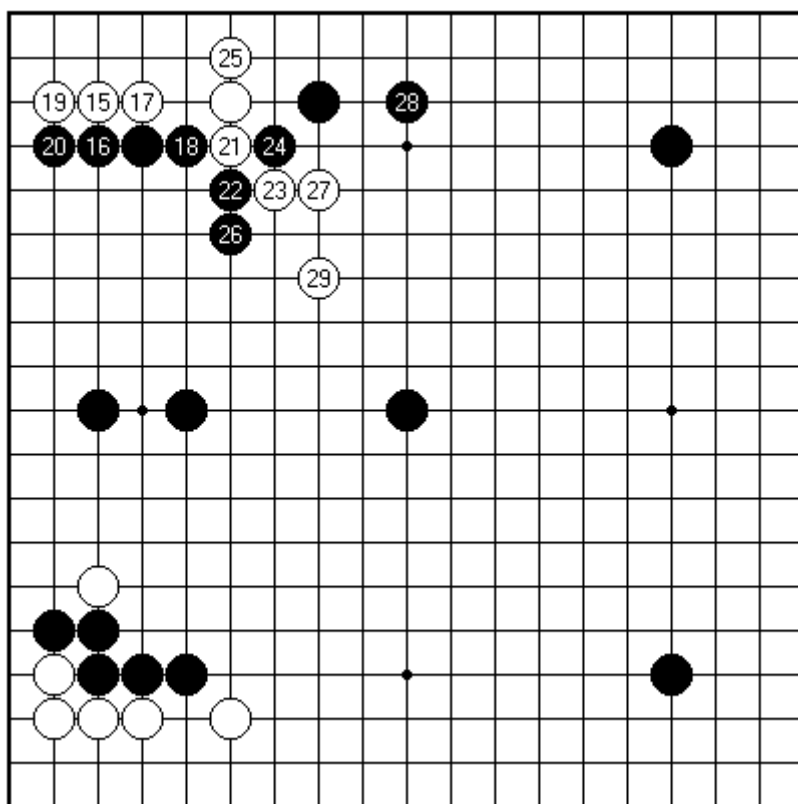


Dia.171

Dia.171 (B1-N14):

N12 Intenta procurarse en el lateral un gran territorio. También se hubiese podido seguir presionando al grupo b en la esquina avanzando un pedazo más con f4.

N14 Esta jugada es un tanto agresiva. Mejor hubiera sido la jugada normal en d14.



Dia.172

Dia.172 (B15-B29):

N18 Con propósitos sobre la debilidad b, que puede ser utilizada con ayuda de N14.

B19 Va reparando la debilidad b, con un movimiento adicional en la esquina.

N20 Cierra de manera sólida un gran territorio, pero sería mejor en f16. Allí N puede ganar una gran influencia hacia el centro del tablero.

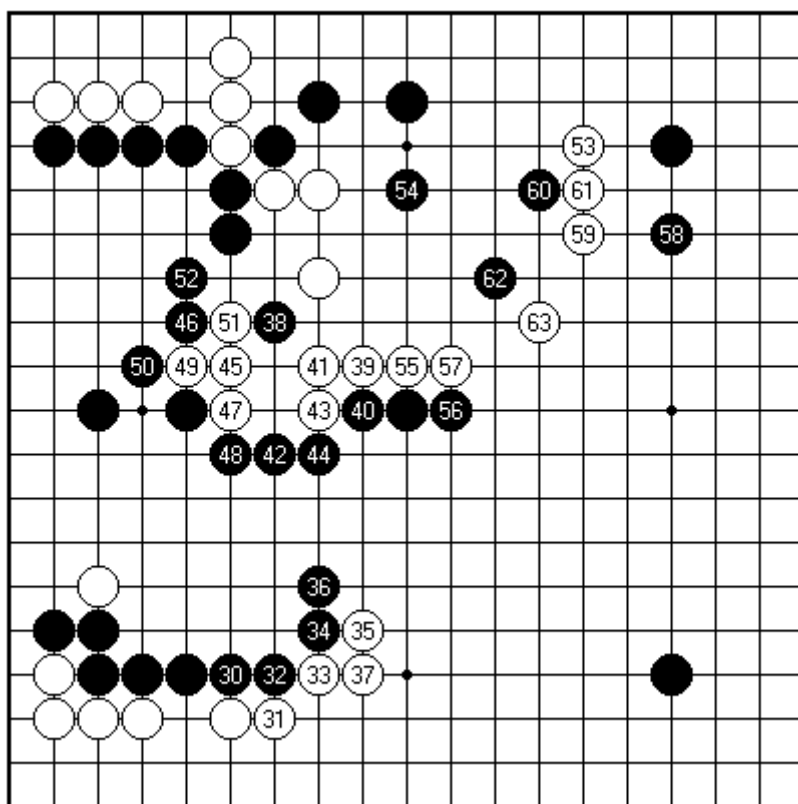
N24 Es elogiada. Si hubiera continuado sobre 26 entonces B podría con h16 conducir su grupo en la esquina hacia el centro del tablero. De esta manera el grupo b en la esquina queda encerrado.

B25 Todavía a B le queda algo por hacer debido a su debilidad en e17.

B27 Se extiende después del corte y protege a B23 de ser capturada por una escalera.

N28 Es una jugada de escape que al mismo tiempo le hace la vida difícil a B23 y B27.

B29 Esta es otra jugada de escape. B no debe escapar paralelo a N28, pues esto sólo ayudaría a N a asegurar más territorio en el lateral.



Dia.173

Dia.173 (N30-B63):

N30 Con Sente N amplía 4 veces su territorio.

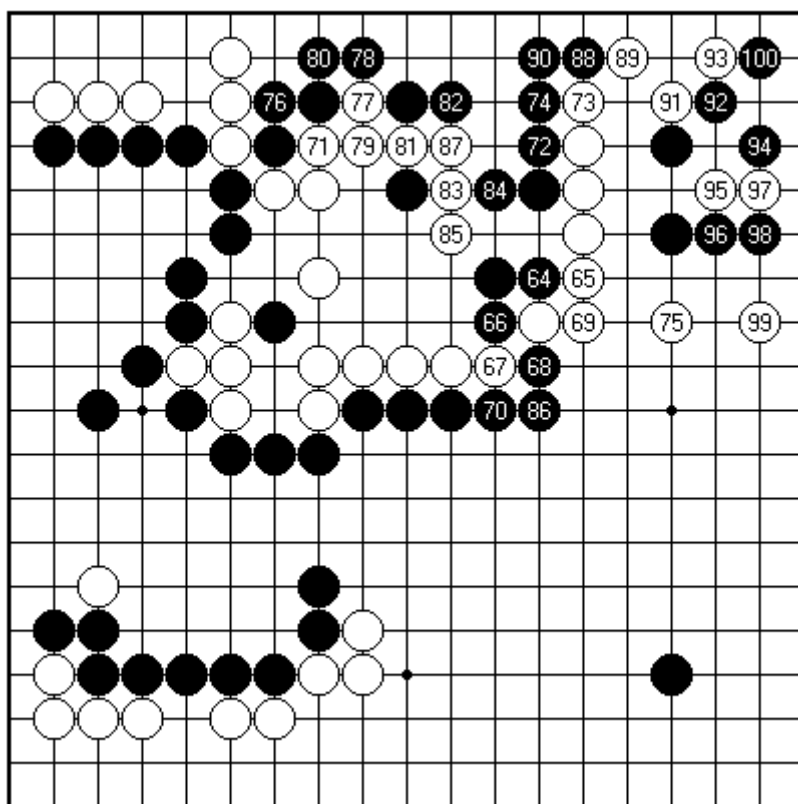
B37 B debe defender aquí, pues en caso contrario N puede cortar y después capturar B35 con una escalera.

N42 N redondea su región desde la lejanía. El jugador más débil debe evitar en lo posible el contacto con su adversario.

N46 Es una jugada que redondea el territorio y que es mejor que conectar directamente N38.

B53 Después que B ha capturado a N38 se siente más seguro y se dirige a otra región del tablero. Ahora ataca a una piedra de ventaja y por otro lado presiona a las 3 piedras n que están por N28.

N54 Esto es un contraataque y a la vez un fortalecimiento.



Dia.174

Dia.174 (N64-N100):

N70 N ha encerrado a B pero él también lo está. Ahora ambos deben preocuparse por la supervivencia de sus grupos.

N72 Es una buena decisión. La piedra N24 no es tan importante como la vida del grupo entero.

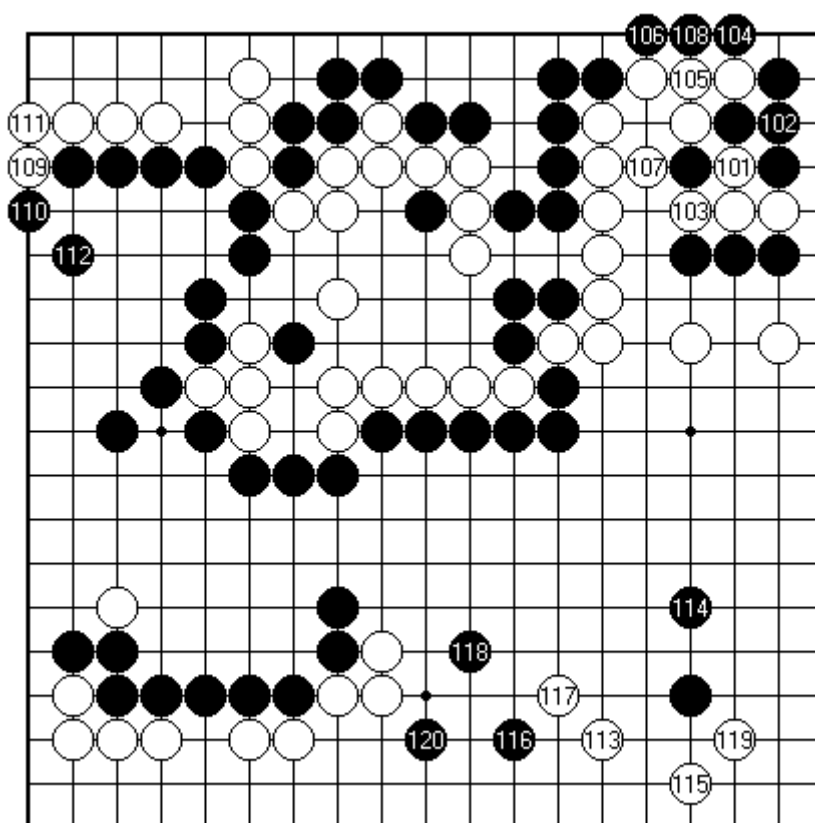
N76 Este fue el momento ideal para salvar la piedra solitaria. Las 2 piedras en la esquina superior derecha están amenazadas, pues han sido rodeadas, pero aún no han sido capturadas.

N80 Es necesaria, pues en ese punto B podría capturar 3 piedras n.

N84 Es la conexión correcta, la conexión Bambus. Al mismo tiempo se ataca a la última piedra b.

N86 Hubiera sido mejor en el lugar de B87, como se mostrará en las próximas jugadas. Con una piedra aquí N no hubiera tenido más problemas con la vida de su grupo.

N88 Para poder sobrevivir ahora N tiene que empujar a B contra la esquina amenazada. Solo milagrosamente logra N unir su grupo en la esquina con el lateral.

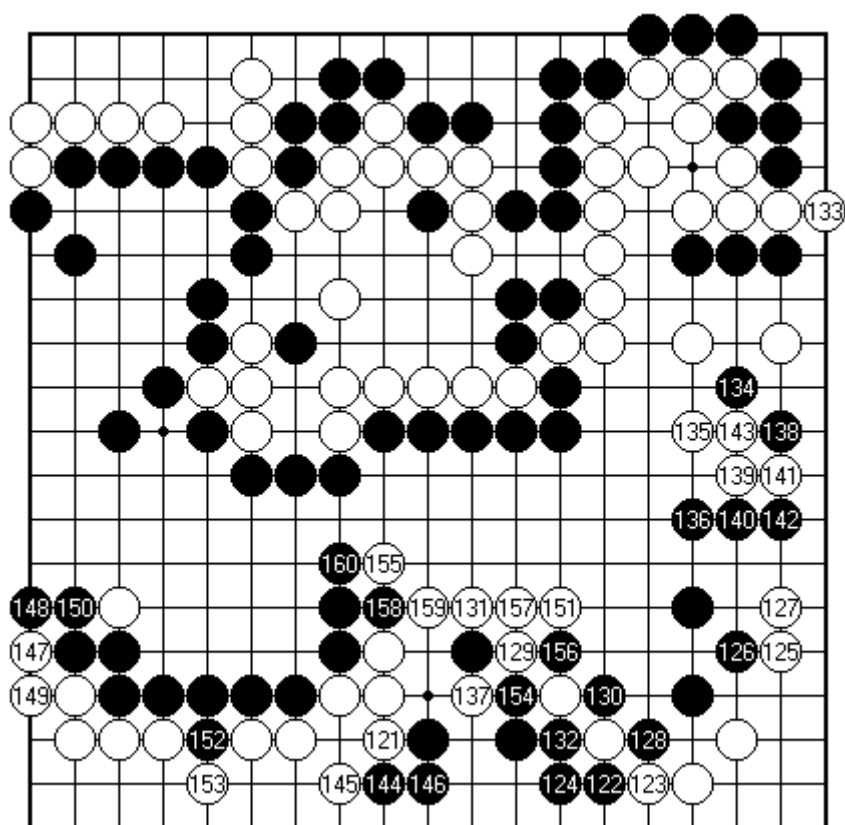


Dia.175

Dia.175 (B101-N120):

N106 La técnica de esta jugada requiere un cuidado especial. La piedra n es colocada de manera tal que B no puede desconectar a N en el lateral, pues sino se pondría el mismo en Atari.

N116 Esta es una jugada muy audaz, pero bien reflexionada. Si en lugar de esto N quisiera extenderse en el lateral derecho, entonces B obtendría un territorio bastante grande en el lateral inferior. Por lo tanto, N tiene que luchar muy fuerte.



Dia.176

Dia.176 (B121-N160):

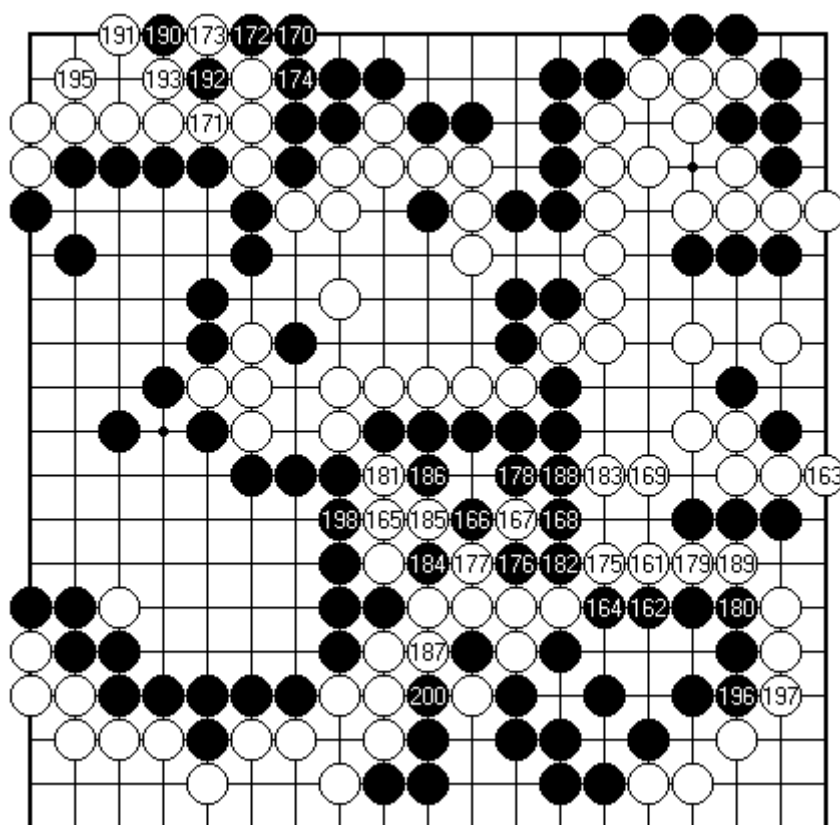
B123 N ha perdido su esquina, así que él debe asegurarle vida a su grupo en el lateral inferior.

N128 Para ganar una gran esquina B le permite a N el corte.

B131 B entrega una piedra para mantener su influencia en el centro.

N134 Esta piedra se puede ver como una guerrillera, que será utilizada más tarde desde el exterior.

B143 B está forzado a hacer un triángulo vacío. Esta es la consecuencia de las piedras de sacrificio N134 y 138.



Dias.177

Dia.177 (B161-N200):

N166 Aquí N debería defender mejor el corte que se amenazaba.

N174 Esta jugada le trae a N después algunos puntos de ganancia, pero mejor era conectar en el lugar de B175.

B181 Ahora ya ha pasado. El grupo n está encerrado en el medio.

N184 Es un sacrificio muy inteligente, con el que N obtiene la vida para su grupo.

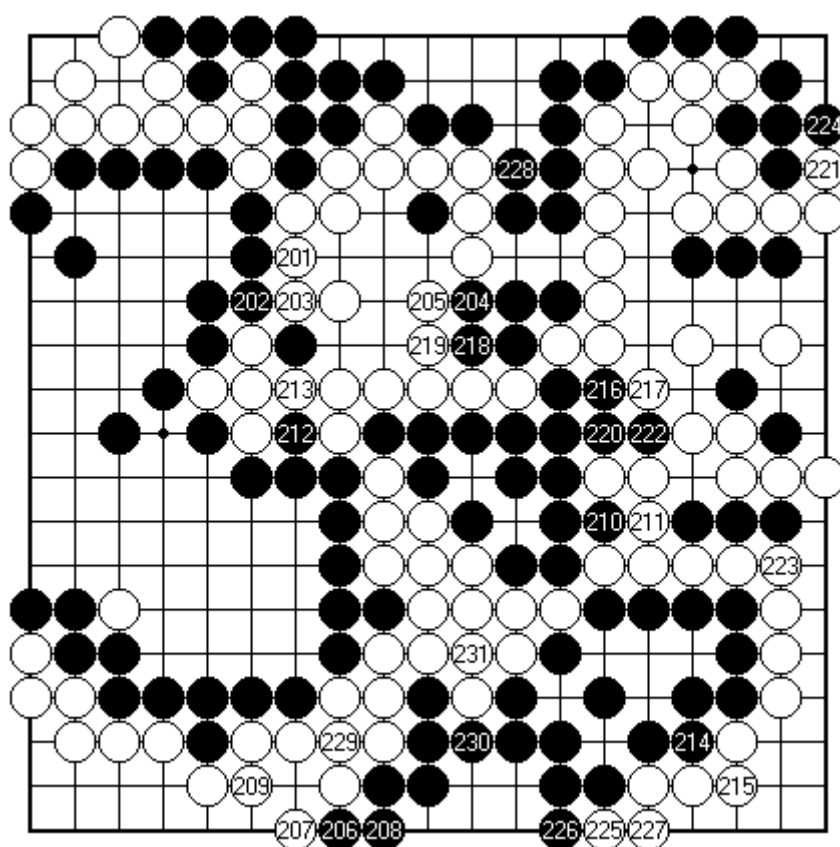
N186 Ahora se observa el efecto del sacrificio. B debe conectar de una vez sus piedras. Si esto no se hiciera el ataque N sobre N198 sería muy efectivo.

N188 N ha tenido la suerte de haber formado un segundo ojo en el último instante, pero a un alto precio, pues ahora N pierde 3 piedras más que B corta con un próximo movimiento.

B191 B no debe defenderse directamente, pues entonces N le destruye la posibilidad de formación de ojos.

N194 Defiende sobre B173.

B199 Defiende sobre N184.



Dia.178

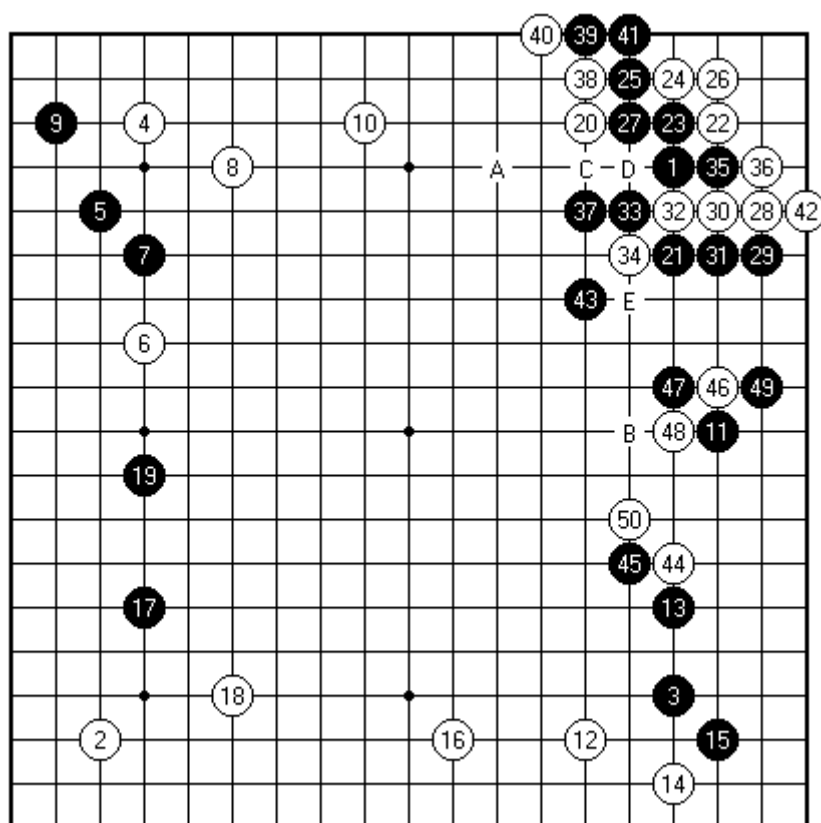
Dia.178 (B201-B231):

B209 Esta maniobra defensiva es necesaria ya que en este lugar más tarde cuando todos los grados de libertad estén ocupados, B puede perder a su grupo entero.

B231 Este fue el último punto. Ya ha concluido el partido. Ahora sólo quedan por ocupar los 2 puntos entre el Bambus de N en su grupo del lateral superior. Después de esto todos los puntos libres del tablero son puntos de territorio.

Para el conteo cada uno toma las piedras hechas prisioneras en el tablero. Después de esto cada cual cuenta el territorio de su adversario colocando las prisioneras y las muertas sobre este. N pone 1 prisionera y 4 piedras b muertas en la gran región de B de 64 puntos. B tiene por lo tanto 59 puntos. B pone 3 prisioneras y 10 piedras n muertas en el territorio de 77 puntos de N. N tiene 64 puntos. La diferencia indica que N ha ganado por 5 puntos. Con esto ya ha concluido el conteo. Para el control: N tiene en el lateral izquierdo una región de 50 puntos y 1 prisionera, en el lateral superior y en la esquina 14, en el lateral inferior 11 y en el centro 2. B por su parte tiene en la esquina superior izquierda 4, en la esquina inferior izquierda 12 puntos, en el medio 9 puntos y 2 prisioneras y en la parte derecha 39 puntos y 8 prisioneras.

Partida comentada sin ventaja



Dia.179

Dia.179 (N1-B50):

N3 Conduce a un Fuseki paralelo.

B6 Presiona a N5 con una pinceta. Esto le proporciona a B una gran influencia en el lateral izquierdo.

N7 N no se deja presionar hacia el lateral y por esto elige la línea de influencias. Por otro lado esto es un ataque contra B4.

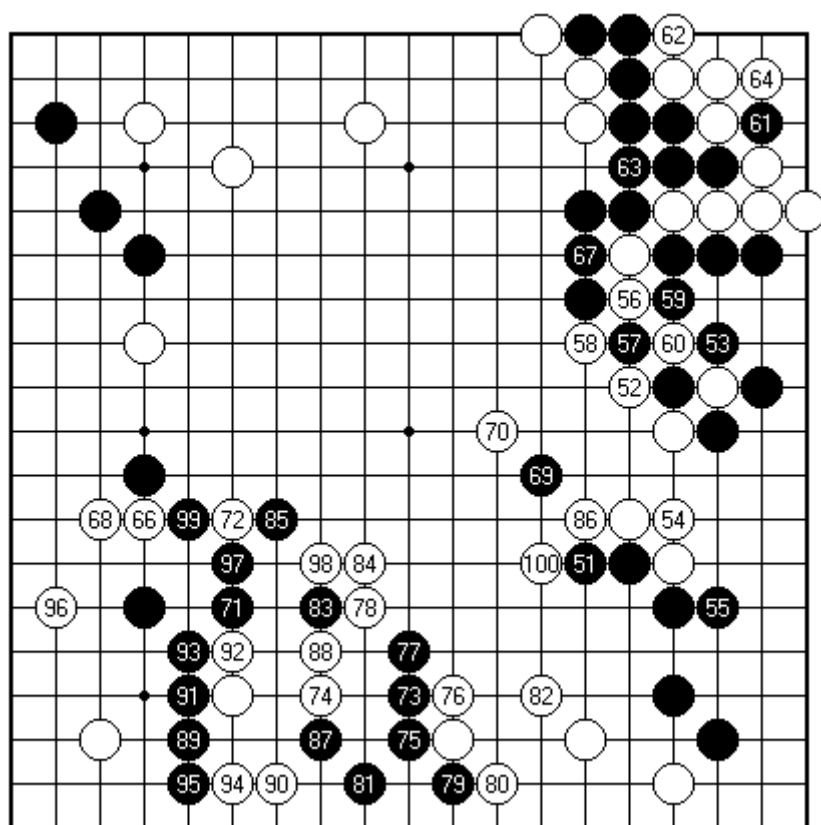
N11 Es una jugada muy popular. A menudo se juega también en el punto de ventaja.

N17 Es una manera de atacar a la piedra sobre el punto 3/3.

N19 Presiona a B6 con una pinceta . Es de notar que las dos últimas piedras de N han sido jugadas sobre la cuarta línea en el lateral izquierdo. Esto es aquí muy aconsejable, pues hasta entonces B dominaba este lateral.

B22 Como N quiere dominar un gran lateral, B debe quitarle al menos una esquina. Lo que sigue es un Joseki muy común, que siempre se debe tener en cuenta.

B44 Con sus jugadas siguientes, B intenta quebrantar la región n.



Dia.180

Dia.180 (N51 - B100):

B54 B ya le ha dado una formación estable a sus invasoras.

N61 Después que B logró separar las piedras n a la derecha, de las que están en el lateral superior, N se asegura con este sacrificio un ojo en el lateral derecho. B no puede ya doblar desde la esquina para amenazar a N.

N65 Toma el Ko en N57.

N67 N no acepta esta amenaza Ko. Ahora se ha vuelto muy fuerte en el lateral derecho y alcanza una buena influencia sobre las piedras b.

B68 B también se busca su parte. Se esclarece que este quiere ampliar la esquina inferior.

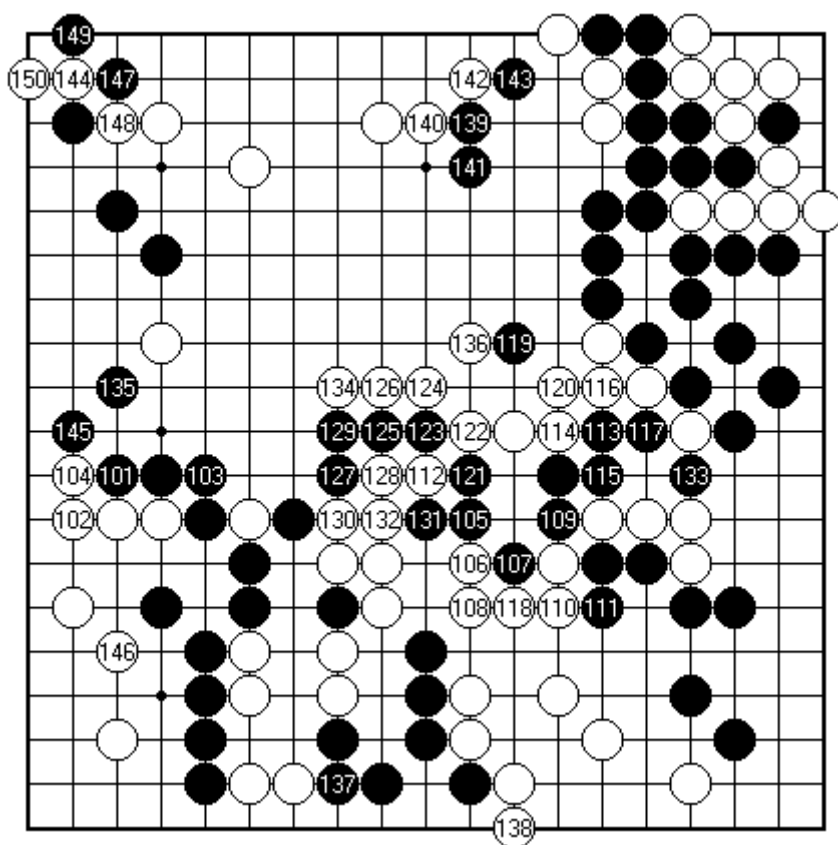
N71 Después que N ha ampliado su influencia con N69 en esa región se da al escape con N71.

N85 El sentido de esta jugada debe recordarse. Por un lado es una estructura ideal y por otro N está en apuros, de ahí que deba hacer contacto para lograr un fortalecimiento.

N89 Es una jugada con doble sentido. N puede utilizar el principio de alternativas equivalentes para conectar hacia arriba o hacia la derecha.

B96 Una jugada bonita. Con esto B se escurre hacia la esquina.

B100 Con esto B ataca las piedras n en el lateral inferior.



Dia.181

Dia 181 (N101 - B150):

N103 Esta defensa se pudiera describir como un triángulo lleno. Este tipo de estructura irradia mucha fuerza.

B104 Sobre i9 podría ser muy efectiva. Las piedras n en el lateral inferior estuvieran en grandes apuros.

N111 Con esto N ha entregado sus piedras en el lateral.

N117 Ahora se esclarece por qué las piedras en el lateral fueron sacrificadas. N tiene gran interés por el lateral derecho.

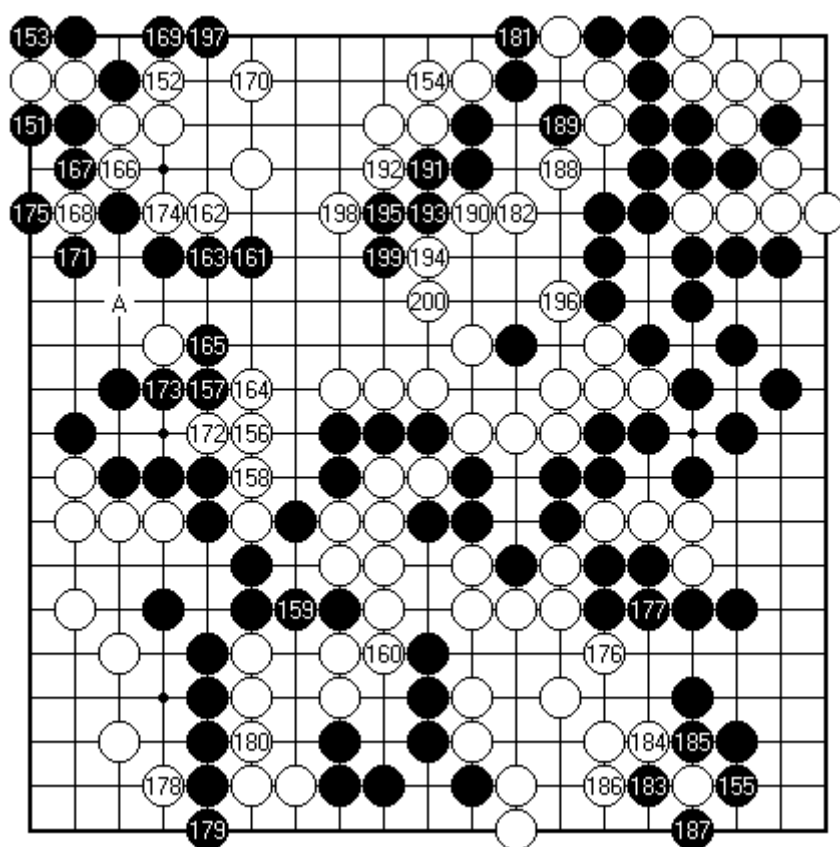
N119 Una amenaza de corte típica obliga a B a hacer dos triángulos vacíos.

N123 El objetivo está claro. N quiere atrapar a las piedras b con los dos triángulos vacíos.

N133 Una conexión b aquí le hubiera impedido la retirada a las piedras n.

N137 Después de B138 las piedras permanecen muertas (Problema).

N143 Impide la conexión b. Las fauces del tigre a medias sobre la segunda línea es mortal para aquel que la ocupe.



Dia.182

Dia 182 (N151 - B200):

B154 Ahora B puede conectar en el lateral, pero N entregará como máximo una sola prisionera.

N157 B había atacado con la jugada anterior las cuatro piedras n en el centro. N renuncia a estas para obtener un buen territorio en el lateral.

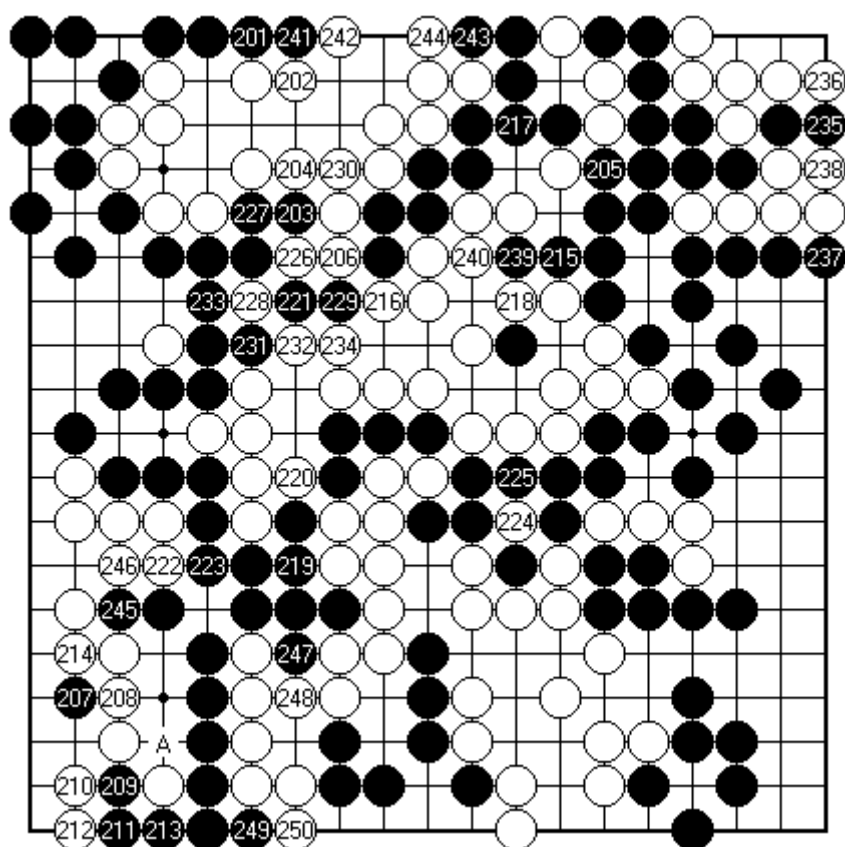
B159 Aquí son utilizadas las piedras perdidas una vez más.

B168 Un sacrificio típico que fuerza al contrario a poner dos piedras más en su región.

B180 Maniobra defensiva necesaria que impide que las piedras n puedan ser rescatadas. N hubiera jugado en g1 y B no podría desconectarlo.

N183 Es de recordar esta técnica para capturar una piedra solitaria en el lateral.

N199 N se ha dejado empujar de una manera curiosa. La conexión en el lateral es segura. A N le ha sido ventajoso nadar a través de la esfera de influencia b. Por otro lado ha venido encerrando a B en el lateral superior.



Dia.183

Dia 183 (N201 - B250):

B210 Aquí las fauces del tigre a medias sobre la segunda línea no resulta, ya que una piedra hermana ayuda a N desde el exterior.

B214 Aquí B tiene que cuidar algunos puntos débiles. Sin esta última piedra, N podría cortar en b3. Por la misma razón B no puede salvar su piedra de d2.

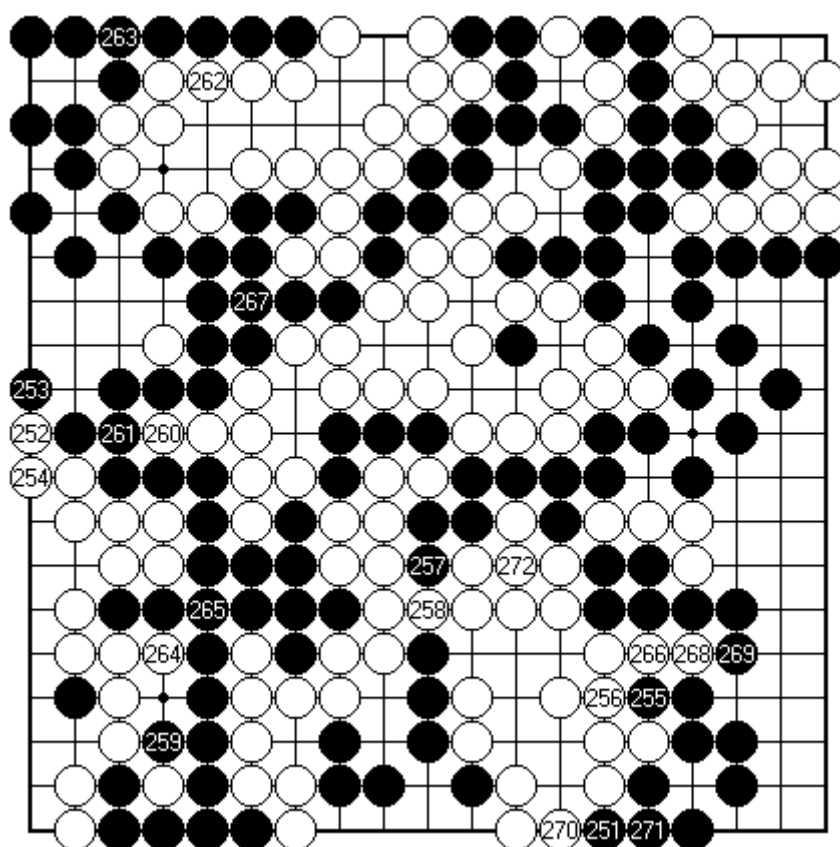
N217 Esa defensa es necesaria porque sino B hubiera hecho seis prisioneras con la trampa del ratón.

B218 No debe cerrar su región un punto más arriba pues sino sería capturada la piedra que está sobre n13. Tan rápido como n13 es atacada, B no debe conectar, pues N ha preparado mientras tanto una trampa de ratón para siete piedras b. Solamente una de las dos posibilidades, n13, es correcta (probar).

B228 Es un sacrificio para conducir a las piedras propias hacia una frontera favorable.

N235 No debe conectar de ninguna manera las dos piedras n. Solo sería un punto de ganancia. B toma dos piedras pero N seguido toma uno. El N235 es un sacrificio por el que B debe poner dos piedras en su región, además de que N cierra su región en 237 con la iniciativa.

N245 Esta y las próximas dos jugadas de N muestran iniciativas ingeniosas. Hay tiempo para capturar piedra de d2, ya que esta representa para ambos no iniciativa.



Dia.184

Dia 184 (N251 - B272):

Con B272 el juego como tal ha concluido. Ahora solo quedan las últimas jugadas defensivas y ocupar los puntos neutrales. M16 es un punto cuasineutral. Si B juega aquí, N debe atrapar 3 piedras b. Después de este intercambio existen otros dos puntos neutrales en d4 y n15. Calcular el resultado ahora no es difícil. B retira sus 13 prisioneras del tablero y N sus 5. N gana por 3 puntos. Pero ahora, si B al comienzo del juego recibió a cambio de la primera jugada 5 puntos Komi (estos son prisioneros voluntarios para emparejar la salida) entonces la “victoria” de N se ha quedado corta por 2 puntos.

Consejos para principiantes

Sobre la formación general

a) El principiante debe buscarse en cualquier caso un compañero de juego pues solo la experiencia práctica conduce realmente al juego. Si este tiene la suerte de encontrar un jugador más experimentado, entonces bastan unas pocas partidas para alcanzar un nivel de juego aceptable.

b) Para comenzar es aconsejable un tablero de 13x13 hasta que se dominen las técnicas básicas. Un tablero muy grande puede resultar al inicio muy engorroso y las partidas pudieran ser monótonas.

c) Los jugadores de distinta fuerza deben ser igualados a través de las ventajas. La ventaja es una parte esencial del juego. Sobre tableros pequeños también se pueden dar ventajas de 4 o 5 piedras.

d) Si se puede comprender bien la lección 1 y se logra evitar el triángulo vacío entonces ya se tiene un crecimiento de la fuerza de juego en 5 clases.

e) La solución de problemas agudiza la vista para las debilidades de los grupos propios y los enemigos. Existen muchas colecciones de problemas para todas las fuerzas de juego.

f) No es solo un buen medio para fomentar la fuerza de juego repasar partidas de maestros, sino también la gran comprensión que se alcanza, descubriendo cada vez más detalles en partidas que ya hayan sido repasadas varias veces.

Sobre la conducción del juego

a) Se aconseja jugar lento, reflexivo y esforzarse en calcular las consecuencias de cada jugada. Los principiantes juegan a menudo muy rápido y no tienen en cuenta al contrario.

b) No se debe virar nunca una jugada hacia atrás o sino, uno se acostumbra a juegos chapuceros.

c) En especial la apertura debe ser planteada de una manera muy cuidadosa. El objetivo del juego no es capturar piedras enemigas sino construir los mejores territorios. Esto se cumple aún más cuando existen todavía esquinas y laterales por ocupar.

d) Las piedras no deben ser puestas arbitrariamente, estas deben estar siempre en una relación determinada con otras piedras. Si se quiere hacer una invasión en la esfera de influencia enemiga entonces se debe probar cuidadosamente los chances de retirada o la posibilidad de formar un grupo vivo.

e) En general se cumple que las esquinas representan la región más costosa del tablero. Existe un dicho que reza: "Quien ha perdido las cuatro esquinas es mejor que se rinda". Solo después de la repartición de las esquinas hay que dedicarse a los laterales. En el medio, así se dice, no se hace ningún territorio.

f) Se debe evitar por todos los medios ser encerrado. Los grupos encerrados no toman más parte en los acontecimientos sobre el tablero. Los jugadores más experimentados tienen más cuidado por la influencia sobre el tablero entero que por los territorios en particular.

g) Es un gran error contestar cada jugada del contrario. Siempre se debe verificar las consecuencias de un ataque y tener en cuenta si un contraataque en otra región del tablero puede traer más ventaja.

h) Hay que estar preparado para sacrificar una o más piedras. En la mayoría de los casos las piedras sacrificadas actúan como guerrilleras. Con su ayuda se pueden iniciar grandes ataques desde el exterior. Por ninguna razón se debe luchar a cualquier precio

por mantener todas las piedras. El resultado de esto pudiera ser que murieran muchas más piedras aún.

i) No se debe perder tiempo ni material para matar prisioneras. Basta solamente con darles muerte en el último momento que sea necesario.

k) Si se tiene la iniciativa entonces no se deben ampliar los grupos fuertes sino los débiles. Se debe atacar al enemigo a la vez que los grupos propios se fortalecen.

Sobre el buen comportamiento

a) Es una buena costumbre saludar al contrario al comienzo y al final de la partida.

b) En cada momento los jugadores deben controlarse y evitar todo aquello que pueda resultar desagradable al contrario.

c) Las piedras no están capacitadas para calmar a los dedos nerviosos. Uno se sienta tranquilo y medita. Tan pronto como decide una jugada se toma una piedra, no una mano llena de estas, y se coloca sobre el lugar previsto.

d) En cada partida existe un instante en el que uno descubre su propio error. Entonces no se debe interrumpir las meditaciones del contrario con lamentaciones innecesarias. No se debe pensar mucho tiempo, o sea, se debe jugar con un reloj. Una partida amistosa dura aproximadamente una hora.

e) Cuando una derrota es inevitable no se debe jugar a cualquier precio. Uno mejor se rinde y comienza una nueva partida.

Soluciones a los problemas

Las soluciones a los problemas de las lecciones 1 a la 5 son dados a continuación según el sistema de coordenadas del Dia.7.

Dia.36: Bc1, Nc2, Bb1

Dia.37: Be1, Nd1, Bb1

Dia.38: Bc1, Nd1, Bi1, Nh1, Bf1

Dia.39: Nd1, Be1, Nb1 || Ne1, Bf1, Nd1, Bf2 no es buena porque debilita g2.

Dia.40: Na2, Bg2, Nh2, Bh1, Nk2, Bb1, Ng1, Bf1, Nd1. 6 de la 2da línea mueren, 8 viven.

Dia.41: Na2, Ba1, Na3

Dia.67: Nb4, Bb5, Nb3, Bc5, Ne2, Bf2, Nd1

Dia.68: Nb2

Dia.69: Nb1, Ba2, Nb2, Ba4, Na3

Dia.70: Nf1, Bc2, Nd1, Bi2, Nh1

Dia.71: Nd1, Bb2, Ne1

Dia.72: Na1, Bd1, Nc1, Ba4, Na3

Dia.92: Nd2, Bc2, Ne2, Bd2, Ng1, Bf1, Na2 || Nd2, Ba2, Nf1, Bc2, Ne2, Bd2, Ng1

Dia.93: Nc3, Bd3, Na2, Ba1, Na3

Dia.94: Nb1

Dia.95: Nb1, Ba2, Nc1, Ba1, Nc1
Dia.96: Nf1, Bd1, Nh1, Be1, Nc1
Dia.97: Nc1, Bd1, Na3, Ba2, Nb1 || Na3, Ba2, Nc1, Bd1, Nb1
Dia.112: Na1, Ba3, Nb2, Bc2, Nd1
Dia.113: Nf2, Bb1, Nc2, Bc1, Ne1 || Nf2, Be1, Nc1, Bc2, Nb1
Dia.114: Nb1, Bd1, Na2 || Nb1, Ba2, Nd1
Dia.115: Na2, Bc1, Nc2
Dia.116: Be1, Ne2, Bb1
Dia.117: Be5, Ne4, Bd4
Dia.136: Nd2, Bf2, Nf3, Bg1, Ne2, Bf1, Ne1, Bh1, Nc1
Dia.137: Nf2, Bc2, Ne1
Dia.138: Nf2, Be3, Ne2, Bd3, Nc3, Bd2, Nc2
Dia.139: Nb2, Bb4, Nb5
Dia.140: Bh1, Ng1, Bg4, Nd1, Bh2, Nb1, Be1
Dia.141: Nf4, Be4, Ne5, Bg4, Ng5